

100% REVISTA INDEPENDIENTE

Planet Station

NÚMERO 57 | ESPAÑA 2,45 EUROS

sólo 2,45 euros

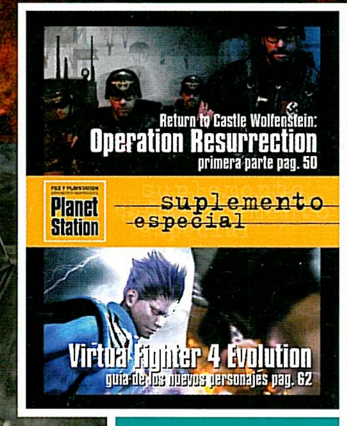
DARK CHRONICLES
ZOE THE 2ECOND RUNNER
TIME CRISIS 3
COLIN McRAE 4
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN
PITFALL HARRY
GLADIUS
LA GRAN EVASIÓN
DIE HARD VENDETTA
Y MUCHOS JUEGOS MÁS



SORTEAMOS

8 packs Las Dos Torres
3 packs de lujo (juego+DVD+Bolsa Frodo)
y 5 packs (juego+DVD)
20 juegos Dark Chronicles









▸ SOUL CALIBUR 2
La carne bien troceada, por favor

▸ SONY US TRIP
Las compañías americanas nos muestran sus próximos bombazos

▸ EL FUTURO DE LOS RPG'S
Toda la fantasía en tu PS2

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY
A por el trono de Góndor



Regalamos 2 megapósters
El Retorno del Rey
Las Dos Torres



ZONA DVD: Señales ■ Deep Space 9 (3ra temporada) ■ Futurama (3ra temporada) ■ Transporter...

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

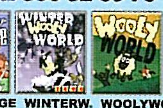
videojuegos

.. para pedir tu juego para tu movil puedes llamar al **806 52 60 79**







ZAPPER	SPEED CH.	FOOTRIX	MINI BALL	M-FUTBOL	M-HOCKEY	MOBIBALL	CRICKET	BOXEO	WAX	CHALLENGE	WINTERW.	WOOLYWO.
11150	11161	107689	111585	111582	111583	111584	110426	107729	107686	111598	110070	110079
SPACE E.	JAM	JET RIDER	HELICAB	INFINIX	TANK WARS	LEY. NIAM	ALIEN AT.	FORTUNE	K. PASTOR	SIRENA	TR.VERANO	SPACEIN
107154	107687	107158	111660	111576	107152	111552	111557	111551	111553	110499	107153	111554
FROG GANG	MATCH'EM	MANEUVER	JUNGLE	JUGLAR	HIT TONE	CUBE	GEMJAM	BETRIS	BUBBLE	DICE	MATCH	DEALER
111571	107155	107156	111579	107157	111575	111572	111659	111561	107688	107692	107732	111559
GECKO G	SEA RESCUE	CHOPPER	HEARTS	CUPIDO	CERVEZA	DEVIL'S S	B-MAN	TAXI	PINBALL			
110307	107151	107730	111574	110498	111560	111568	107159	110219	110266			

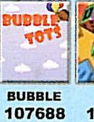























ENVÍA PJ3 AL 7494

Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com

fondos

en color para tu móvil

cine, coches, chicas, viajes, animales, deportes... son fotos originales especiales para móviles.

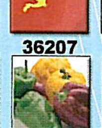
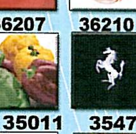
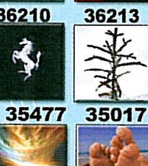
envía **wap11** + un espacio y el codigo de tu fotofondo ▶ al **7494**


















35960	35916	35959	35958	35957	36050	36036	35994	36018
35970	35923	35937	35564	35465	35009	35521	35520	35508
36094	36103	36126	36203	35518	35421	36207	36210	36213
35977	35976	35974	35975	35541	35428	35011	35477	35017
35955	35968	35947	35437	35439	35010	35008	35453	35014

35425

logos tonos

ENVIA **LT19** + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL **7494**

O LLAMA AL TLFNO 806 52 60 87 EJ: LT19 0412 MOTOROLA

si no esta el tono que estas buscando envia LT19 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494



50111	21083	27000	18026
09013	09121	16188	20138
30002	30061	02015	02279
03091	03383	02237	18465
01051	18258	01164	01037
03040	18260	27126	09302
01018	18270	18341	01067
01034	02009	17034	24005
01035	16108	16218	01041
18315	06085	03520	09087
01248	06368	24004	18240
20136	03027	02347	01036
09022	26000	24072	02026
02373	02100	09106	12034
01027	18043	06360	21031
04092	02052	18354	20038
30047	49104	49630	01006
04074	18070	02013	18064

TOP 40

54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
62073	SHIN CHAN TV
59608	8 MILE EMINEM
54323	DIME BETH
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
55058	CARA AL SOL HIMNO
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
68014	HALA MADRID HIMNO
55011	HIMNO DE ESPANA HIMNO
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
62023	SIMPSONS TV
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
54355	JALEO RICKY MARTIN
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
51005	EL EXORCISTA CINE
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
62027	FRAGGLE ROCK TV
62039	RASCA Y PICA TV
54326	SAMBAME UPA DANCE
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
51021	LA PANTERA ROSA CINE
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
59468	WITHOUT ME EMINEM
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
62065	MTV ANUNCIO
53221	INFECTED BARTHEZ
62007	EL EQUIPO A TV
55022	ELS SEGADORS HIMNO
51036	TITANIC CINE
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
53237	UNIVERSE CHASIS
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
53341	TU ES FOUTU INGRID
51075	GLADIATOR CINE
62029	VERANO AZUL TV
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
57005	TARZAN GRITO
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
62005	COCHE FANTASTICO 2 TV
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
60238	NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
54275	ME MUERO POR CONOCERTE ALEX UBAGO
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
62000	BENNY HILL TV
54388	LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
60118	IN THE END LINKING PARK
54387	LOCA MALENA GRACIA
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
51092	HARRY POTTERTHEME CINE
60013	NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
54310	MORENITA UPA DANCE
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
54369	PUEDES CONTAR CONMIGO OREJA D VAN GOGH
60012	SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
54316	NO ME LLAMES ILUSO LA CABRA MECANICA
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
61012	BREATHE PRODIGY
53014	ECUADOR SASH
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU
55025	PARTIDO POPULAR HIMNO
60078	MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR
59626	IN DA CLUB 50 CENT
54274	HASTA QUE EL CUERPO AGUANTE MAGO DE OZ
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
51113	MAY IT BE EL SE OR DE LOS ANILLOS
54259	LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
56000	LA ABEJA MAYA INFANTIL
53037	I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52
54380	HIPNOTIZADAS LUNAE
59699	UN EMOZIONE PER SEMPRE E. RAMAZZOTTI
51087	TERMINATOR CINE
62043	SOUTHPARK TV
59592	SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
72191	MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
54300	NO SOY UN SUPERMAN DAVID BUSTAMANTE
65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
61005	OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
61048	HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BROTHERS
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
54361	ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
55023	HIMNO DE GALICIA HIMNO
60356	NOT GONNA GET US TATU
51158	ROCKY CINE
60073	LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
60590	ST ANGER METALLICA
54290	DOS HOMBRES Y UN DESTINO D. BUSTAMANTE
71061	SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
53252	INSOMNIA FAITHLESS
59616	SING FOR THE MOMENT EMINEM

NOVEDADES

83681	JOGI PANJABI MC
59714	SPEEDWAY MORRISEY
59713	DO YOU EVER WONDER ALISON MOYET
59712	STAND AND DELIVER ADAM AND THE ANTS
59711	I OWE YOU NOTHING BROS
59710	HOLLYWOOD MADONNA
60598	SACRAMENT HIM
60597	SLEEPING AWAKE POD
60596	I KNOW WHAT YOU WANT BUSTA RHYMES
60595	NU FLOW BIG BROVAZ

polifonicos

envía **PP15** seguido de espacio y el código de tu tono al **7494**

TOP EXITOS POLIFONICOS NACIONALES

111140	50 CENT -IN DA CLUB
120635	ALEJANDRO PARRENO - SI LOS ÁNGELES SE RINDEN
117161	ALIZEE - JEN AI MARRE
116677	ANDERMAY - DESVÍO AL PARAÍSO
120636	ANDY AND LUCAS - SON DE AMORES
121413	ANTONIO OROZCO - EL VIAJE
117268	ARIEL ROT - UNA CASA CON TRES BALCONES
112733	AVRIL LAVIGNE- I'M WITH YOU
118106	BACILOS - CARALUNA
120490	BELLEPOP - CHICAS AL PODER
120634	BETH - PARANDO EL TIEMPO
116678	BHANGRA KNIGHTS - HUSAN
111683	BLUE - U MAKE ME WANNA
115734	BLUR - OUT OF TIME
116676	BON JOVI - ALL ABOUT LOVING YOU
118082	CHRISTINA AGUILERA - FIGHTER
121414	COLDPLAY - GOD PUT A SMILE ON YOUR FACE
119741	COTI - IGUAI QUE AYER
110973	DANNI MINOGUE - I BEGIN TO WONDER
120631	DAVID CIVERA - BYE BYE
116459	DAVID CRAIG - RISE AND FALL
117271	EFECTO MARIPOSA - QUÉ MÁS DA
118099	EL TIEMPO - CRITALES ROTOS
110974	EMINEM - SING FOR THE MOMENT
118104	EROS RAMAZZOTTI - UNA EMOCIÓN PARA SIEMPRE
111603	EVANESCENCE - BRING ME TO LIFE
107044	GARETH GATES - ANYONE OF US
121364	GLORIA G - BAILA EN EL SOL
119029	HERMOSILLA - FLORES...
112677	HIM - THE FUNERAL OF HEARTS
119743	HOMBRE G - NO ESCAPARAS
117278	ISLA SAN JUAN - COSAS DEL AMOR
117106	JARABE DE PALO - BONITO
120220	JENNIFER LOPEZ - I'M GLAD
118107	JUANES - FOTOGRAPHIA
110626	JUNIOR SENIOR - MOVE YOUR FEET
117270	LA OREJA DE VAN GOGH - PUEDES CONTAR CONMIGO
120632	LAS NIÑAS - OJU
117013	LAURA PAUSINI - SURRENDER
111688	LINKIN PARK - SOMEWHERE I BELONG
119030	LOS PIRATAS - INERTE
121362	LOS SECRETOS - COMO UN CORAZÓN
121415	LUIS RODRIGO - LA PALIDA
117280	MACY GRAY - WHEN I SEE YOU
115735	MADONNA - AMERICAN LIFE
112681	MANÁ - MARIPOSA TRAICIONERA
118103	MANUEL CARRASCO- QUE
119449	MELANIE C - ON THE HORIZON
119740	MENDEZ - FIESTA
120615	METALLICA - ST ANGER
116992	MIKEL ERENTXUN - MAÑANA
121412	MOLELLA - BABY
120489	NATALIA - BESA MI PIEL
117156	NATALIA LAFOURCADE - EN EL 2000
121416	OBK - QUIEREME OTRA VEZ
119031	PASTORA - LUNES
119032	PEREZA - PIENSO EN AQUELLA TARDE
119746	PLACEBO - THIS PICTURE
110094	PUNJABI MC - MUNDIAN TO BACH ME
121361	RAUL - AS DE CORAZONES
118108	RICKY MARTIN - JALEO
121360	S.P.S. - ANOTHER NIGHT
116987	SARAH CONNOR - HE'S UNBELIEVABLE
118105	SEGURIDAD SOCIAL - CALAVERA
121363	SERGIO DALMA - FUEGO EN EL ALMA
120633	SUGAR RAY - MR BARTENDER
121359	TONY SANTOS - ACTITUD
107012	SWEET CHILD MINE GUNS ROSES
108273	THEME FIELDS OF ATHENRY
120017	NO LETTING GO - WAYNE WONDER
108299	ROCKY EYE OF THE TIGER
107041	NEVER WALK ALONE GERRY PACEMAKERS LIVERPOOL
108213	THEME AIRWOLF
118497	FAST FOOD SONG - FAST FOOD ROCKERS
117264	ROCK YOUR BODY - JUSTIN TIMBERLAKE
109012	THEME PULP FICTION
107026	SELF PRESERVATION SOCIETY-ITALIAN JOB
107810	EMNINEM LOSE YOURSELF
107052	SIMPSONS
108315	THEME ONLY FOOLS AND HORSES
107872	TV THEME PHOENIX NIGHTS
116167	X GON GIVE IT TO YA - DMX
108195	AXEL F BEVERLY HILLS COP
108209	THEME THE MUPPETS
109159	HALLOWEEN JOHN CARPENTER
109069	ONLY FOOLS AND HORSES END THEME
108216	THEME BUFFY
107808	DJ SAMMY HEAVEN
107800	THE MATRIX FILM MOVIE THEME
108251	ROBERT MILES CHILDREN
107896	FILM THEME MISSION IMPOSSIBLE
116949	FAVOURITE THINGS - BIG BROVAZ
109845	UB 40 KINGSTON TOWN
108304	THEME TOP GUN
109255	TERMINATOR BRAD FIEDEL
107030	KNIGHT RIDER
109279	BENNY HILL TELEVISION THEME
110510	MARCHING ON TOGETHER - LEEDS FOOTBALL CLUB
120009	21 QUESTIONS - 50 CENT FEAT NATE DOGG
118335	DR DRE - THE NEXT EPISODE
108264	THEME BANANA SPLITS
112591	CLOCKS - COLDPLAY
108384	HAWAII FIVE 0
108859	THEME BRAVEHEART
107822	LOVE INC YOU'RE A SUPERSTAR
117260	JACKASS THEME

PLANETSTATION 57
57092003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
www.ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Ricardo Martín
JEFE DE REDACCIÓN
Jordi Calafell
REDACTORES
Tonio L. Alarcón, Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, José Oscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear, Víctor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Eduardo Rodríguez (corresponsal en Japón), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

PUBLICIDAD
BARCELONA
Jefe de Publicidad
Enric Vallespí
Responsable de Publicidad
Albert Montserrat, Leticia Bazo

MARKETING
Noèlia Buenafuente

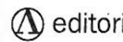
Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Pernas y Cía. Edit. y Distrib., S.A. de C.V.
Poniente 134 # 650, México DF
E-mail pernascia@pernascia.com.mx
R.F.C.: PED870217 B47

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98




despegue

Con un pie en la playa y otro en la redacción hemos conseguido otro número glorioso de tu revista favorita. Este mes te invitamos a disfrutar de tres excelentes reportajes que harán las delicias de los lectores más exigentes (lo de modestos lo llevamos fatal). Por un lado tenéis un extenso documento donde hablamos de los juegos de rol más esperados aunque no por ello llegarán todos a nuestro país, también os hablamos en profundidad del próximo superventas de estas Navidades, la tercera entrega de *El Señor de los Anillos*, un juego de acción que trasladará la experiencia cinematográfica a nuestras PS2 y por último un viaje a la costa oeste americana donde conocimos a los desarrolladores de las compañías más importantes de aquel país, así como los títulos más esperados que aparecerán en nuestro país antes de finales de año. Pero todavía hay más títulos como *Soul Calibur 2* o *ZOE 2* calientan motores en nuestra Cuenta Atrás.
Pasa página, y adelante.

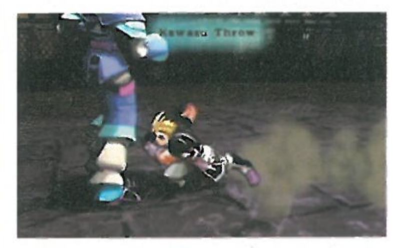
planet@ed-aurum.com

sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD

Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS

Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN

La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA

También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.



AQUI ENCONTRARAS TODO LO QUE NECESITAS PARA TU MOVIL



www.telelogo.net

806 488 066

LLAMA, INDICA TU NÚMERO DE MÓVIL Y LA REFERENCIA DEL LOGO O MELODÍA Y AUTOMÁTICAMENTE LO RECIBIRÁS.

TAMBIÉN PUEDES PEDIR LOGOS Y MELODÍAS POR

SMS AL 5511

1º - SI QUIERES POR EJEMPLO LA REFERENCIA 889301211, DEBERÁS ENVIAR: L.889.301211

2º - TE PREGUNTAREMOS TU MARCA DE MÓVIL. ESPECIFÍCALA Y ENVÍA EL MENSAJE AL 5511

3º - EN BREVES INSTANTES RECIBIRÁS TU PEDIDO Y ENTONCES DEBERÁS MEMORIZARLO

889111022	889111133	889112637	889110285
889108742	889111083	889108671	889108005
889102328	889109282	889108217	889109697
889100983	889112548	889112623	889111565
889104737	889101980	889100187	889100214
889106330	889100211	889104979	889111680
889112545	889112633	889105645	889100533
889100067	889101385	889107562	889100044

¡¡HAZ TU LOGO!! ¡PONTE DE LOGO TU NOMBRE O LO QUE TU QUIERAS! Envia al 5511*** MILOGO.889.tu texto (ej: MILOGO.889.Sergio)

SALVAPANTALLAS NOKIA SALVAPANTALLAS









889400456	889400548	889400455	889400378	889400376	889400508	889400480
889400373	889400417	889400427	889400379	889400383	889400433	889400389

MELODIAS MONOFONICAS Y POLIFONICAS

Las melodías monofónicas son compatibles con Nokia, Motorola y cualquier móvil con tecnología EMS y editor de melodías.
Las melodías polifónicas son compatibles con cualquier móvil que tenga tecnología MMS y que permita descargas vía WAP.
Si uno de los dos códigos (MONO o POLI) no aparece, significa que la melodía no está disponible en ese formato de momento.

TOP TEN

MONO	POLI	
889301260	....	El Pájaro Loco
889301515	....	Grito de Tarzán
889301746	....	Silbido piropo
889302315	....	8 Miles - Eminem
889301748	....	Sirena de ambulancia
889301472	889320087	El Último Mohicano
889300409	889320149	Himno Real Madrid
889300411	889320150	Himno FC Barcelona
889302321	889320153	Lloraré las penas - Bisbal
889300476	889320033	Rocky

MELODIAS ORIGINALES

MONO	POLI	
889301739	....	Melodia celta
889301740	....	Melodia india
889301741	....	Melodia china
889300343	....	Melodia árabe
889301742	....	Melodia rusa

EHITOS INTERNACIONALES

MONO	POLI	
889302437	....	Shape - Sugarbabes
889302329	889320288	In Da Club - 50 Cent
889301688	889320098	Moi lolita - Alizee
889302436	....	Up - Shania Twain
889302421	889320285	Stars - The Cranberries
889302378	889320291	Fighter - Christina Aguilera
889302313	889320268	Here it Comes Again - Mel C
889301682	889320059	Crawling - Linkin Park
889302422	....	Tu es Foutu - In-Grid
889302317	889320262	American Life - Madonna
889302366	889320242	Drove All Night - Celine Dion
889300317	889320292	7 days - Craig David
889320281	889302416	Sunrise - Simply Red
889302379	889320300	Get Busy - Sean Paul
889302240	889320284	You Spin Me Around - Thalia
889302365	889320241	For what its worth - Cardigans
889302433	....	I Begin To Wonder - D. Minogue
889302237	889320152	Cleaning Out my... - Eminem

EHITOS LATINOS

MONO	POLI	
889302439	....	Teusoro Do Pirata - K. Africa
889302411	889320274	Jaleo - Ricky Martin
889302440	....	Ven Ven Ven - Sex Bomb ★
889302400	889320256	Mia - Juan Camus
889302438	....	Que vuelva ya Georgie Dan
889302326	889320286	Morenita - UPA Dance
889302423	889320253	La Loba - Javier Rios
889302325	889320247	Haciendo el amor - Dinio
889302394	....	Ese Pocho ese Pocho, eh eh!
889302324	889320252	Bonito - Jarabe de palo
889302415	889320279	Dejame Olvidarte - S. Dalma
889302369	889320245	Bye Bye - David Civera
889302435	....	As de Corazones - Raul ★
889302426	889320263	Loca - Malena Gracia
889302321	....	Llorare las penas - Bisbal
889302403	889320261	Tomasa - Lolita
889302417	889320282	Kilometros - Sin Bandera
889302425	....	Sambame - UPA Dance
889302359	889320234	No te Rindas - Alex Ubago
889302404	889320264	Eres mi Religion - Mana
889302427	889320265	Mariposa Traicionera - Mana
889302314	....	Rojo Relativo - Tiziano Ferro
889302363	889320239	Mi Primer Millón - Bacilos
889302414	889320276	No Vuelvas - Roser
889302431	....	Tal Vez - Alex Ubago ★
889302407	889320260	Como Pude - Merche
889302410	889320272	Ojos Negros - P. Manterola
889300428	889320278	Calavera - Seguridad Social

DANCE NUEVA

MONO	POLI	
....	889320311	Samba Adagio - Safri Duo
....	889320307	Move Mania - Sash!
....	889320315	Scatman - John Scatman
....	889320304	Desenchantee - Kate Ryan
....	889320308	Mysterious Times - Sash!
....	889320312	La Primavera - Sash!
....	889320309	Porcelain - Moby
....	889320314	Ecuador - Sash!

CINE Y TV

MONO	POLI	
889300489	889320024	Gladiator
889300665	889320036	Braveheart
889300027	889320048	Star wars
889300413	889320203	Superman
889300482	889320017	Titanic
889300464	889320044	Indiana Jones
889300476	889320033	Rocky
889300197	889320187	Looney Tunes
889300022	889320045	El Padrino
889300017	889320086	James Bond
889301773	889320027	Hook
889300040	889320016	Los Simpsons
889300037	889320183	Rasca y Pica
889300041	889320091	South Park
889300023	889320195	La Pantera Rosa
889300474	889320196	Pulp Fiction
889300486	889320199	Barrio Sésamo
889302029	889320201	Spiderman
889300044	889320205	Expediente X
889300472	889320088	Los Teleñecos
889300454	889320040	Forrest Gump
889301686	889320039	El exorcista
889300028	889320049	Beverly Hills Cop
889300034	889320083	Friends
889300667	889320204	Tiburón
889301302	889320034	Speed
889300446	889320006	Carros de fuego
889301232	889320159	Batman

VIDEOJUEGOS

MONO	POLI	
....	889320110	Arkanoid
....	889320112	Bubble Bobble
....	889320114	Doom
....	889320117	Duke Nukem
....	889320121	Ghouls'n Goblins
....	889320140	Tetris
....	889320138	Sonic
....	889320119	Golden Axe

CHAT

¡¡Liga con tu móvil!! Envía "Ligar889" al **5511*****

O llama al teléfono **906 885 151****

¡CHIC@S DE TU CIUDAD TE ESPERAN! ¡CHATEA DESDE EL 1er SMS! ¡QUE NO TE LO CUENTEN!




Envia "CHISTES.889" al 5511***. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil


Envia "PIROPOS.889" al 5511***. Envíaselos a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil


¡Frases para ligar! Envia "Li.889" al 5511***. Envíalas a alguien poniendo al final otro punto y su nº de móvil


¿Quieres insultar a alguien sin que sepa que eres tú? Envia al 5511*** "In.889.nº móvil destino"

DEDICATORIAS DE FAMOSOS: Envia al 7799*** "DF" y el famoso que quieras (ejemplo DF BISBAL)

¡JUEGO DE AVENTURAS POR SMS!
NOCHE DE LIGUE

CONQUISTA A LA CHICA DE TUS SUEÑOS O MUERE EN EL INTENTO ¡¡SI LLEGAS AL FINAL TENDRÁS PREMIO SEGURO!!

Envia "NOCHE.889" al 5511*** Envia "NOCHE.889.opción" para elegir (ej: NOCHE.889.A)




¡¡GRAN SORTEO MENSUAL!! Envia "GANAR889" al **5511***** y entrarás en el sorteo de un fantástico NOKIA 3650

*Logos: Nokia y últimos modelos de Siemens, Ericsson y Alcatel con tecnología EMS. Melodías: Nokia, Sagem, Motorola y últimos de Samsung, Siemens (c45 sólo última versión), Ericsson, Alcatel y Trium con editor de melodías y EMS. SMS: Todos. SMS dinámicos y salvapantallas: Nokia. Para mayor seguridad consulta el manual de instrucciones tu móvil. Si quieres más información, entra en nuestra web: **www.telelogo.net.**
Costes (iva incluido): **806/906: 1'09 €/min - ***SMS: 1 € (necesitarás 2 SMS para efectuar una descarga). Apdo. de correos 156 de CASTELLÓN.

IMAGENES EN COLOR

¡Conéctate a nuestro portal WAP y podrás bajarte IMAGENES EN COLOR y MELODIAS POLIFONICAS directamente a tu móvil!

Manda **"WAP.889"** al **5511**. Recibirás un SMS con los datos para conectarte, GUARDA la configuración, busca "akilogos.com" entre las conexiones wap y ya puedes entrar.

Si lo prefieres también puedes llamar al **806 488 066**, introducir el código de la imagen que quieras y seguidamente tu número de móvil y obtendrás la dirección wap donde descargártela.



Válido para cualquier móvil con tecnología MMS y que permita descargas vía WAP.







NUEVA 889200368	NUEVA 889200345	889200024	NUEVA 889200342	889220068
889200082	889200165	NUEVA 889200333	NUEVA 889200369	889200305
889200320	889200139	NUEVA 889200375	NUEVA 889200328	NUEVA 889200370

¡Las imágenes más eróticas, incluyendo todas las posturas del kamasutra!







NUEVA +18 889200173	NUEVA +18 889200174	NUEVA +18 889200182	NUEVA 889200285	NUEVA 889200293

JUEGOS JAVA

¡DESCARGATELOS EN EL 806 488 066!

PARA LOS MOVILES NOKIA 3410, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6310i, 6610, 7210, 7250, 7650, MOTOROLA T720, SHARP GX10, SIEMENS C55 Y SIEMENS M50







88 NUEVO Flow Boarding (deporte)	64 City Knights (arcade)	153 Red Hot Rally (carreras)	149 NUEVO Power Up (puzzle)	103 Ice Age (plataformas)
188 Topgun (arcade)	30 Aston Golf (bluesphere)	152 Rack em Up (pub)	24 NUEVO Adventurer (plataformas)	55 NUEVO Car Racer (carreras)
92 Fruit Machine (bluesphere)	107 Jam (arcade)	96 Global GP (carreras)	144 NUEVO Ping Pong (deporte)	193 Wild West (arcade)
10 Skate & Slam (deporte)	4 Speed Devils (arcade)	17 Gulo's Tale (aventura)	12 Rainbow 6 Broken Wing (acción)	6 Planet Zero (arcade)
9 Summer Volley (deporte)	1 Prince of Persia (aventura)	3 Block Breaker (aventura)	11 Marcel Desailly Soccer (deporte)	2 Siberian Strike (arcade)








CÓMO DESCARGAR JUEGOS JAVA:

Envia "JG.889.nº juego.modelo movil" al **5511**. (ejemplo: JG.889.7.NOKIA 3410). En un instante recibirás un SMS con el codigo del juego. Llama al **806 488 066**, pon el código que has obtenido y después tu nº de móvil y recibirás la dirección WAP donde descargarte el juego.

MOVILES Y JUEGOS COMPATIBLES: NOKIA 3410: 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11, 12, 30, 55, 92, 96, 103, 144, 193 NOKIA 3510i: 1, 2, 4, 6, 10, 11, 17, 24, 30, 55, 88, 92, 96, 103, 144, 152, 153 NOKIA 3650: 1, 2, 11, 24, 30, 55, 64, 88, 92, 96, 107, 144, 149, 152, 153, 188, 193 NOKIA 5100: 1, 2, 4 NOKIA 6100: 1, 2, 4, 24, 30, 55, 64, 88, 92, 96, 103, 139, 144, 149, 152, 153 NOKIA 6310i: 3, 9, 24, 48, 55, 92, 96, 144, 149 NOKIA 6610: 1, 2, 4, 24, 30, 55, 64, 88, 92, 96, 103, 144, 149, 152, 153 NOKIA 7210: 1, 2, 4, 24, 30, 55, 64, 88, 92, 96, 103, 144, 149, 152, 153 NOKIA 7250: 1, 2, 4, 24, 30, 55, 64, 88, 92, 96, 103, 144, 149, 152, 153 NOKIA 7650: 1, 2, 4, 11, 24, 30, 55, 64, 88, 92, 96, 103, 107, 139, 152, 153, 188, 193 MOTOROLA T720: 1, 2, 10, 17, 30, 55, 144, 152 SHARP GX10: 1, 2, 6, 10, 17, 30, 92, 103, 188 SIEMENS C55: 3, 4, 9, 10, 12, 30, 55, 88, 92, 103 SIEMENS S55: 30, 55, 88, 92 SIEMENS M50: 1, 2, 3, 4, 6, 9, 10, 12, 30, 55, 88, 92, 103, 193

VIDENCIA EN DIRECTO

Envía por **SMS** al **5511** la palabra "VIDENCIA889" seguido de tu pregunta
ej: VIDENCIA889 ¿encontraré el amor este verano?
y en un instante recibirás en tu móvil la respuesta de un vidente profesional



El mejor simulador enseña sus nuevas cartas

El rey del fútbol renace

Los chicos de Konami se han decidido a seguir innovando en su saga balompédica estrella. Algo de lo que todos los fans del fútbol vamos a beneficiarnos.

Pro Evolution Soccer 3 llegará en noviembre con un lavado de cara y jugosas novedades como por ejemplo un nuevo motor gráfico, el 80% de las animaciones renovadas, mejoras en el modelado y la animación de los jugadores para que sean prácticamente idénticos a los reales. Para ello se han incluido las caras reales de los jugadores, que muestran también diferentes expresiones según como va el partido y pueden mostrar también heridas cuando sufran algún pequeño percance durante el desarrollo del encuentro. Estas son algunas de las muchísimas novedades que el juego de Konami nos traerá para gozo y disfrute de todos los aficionados al fútbol.

Pero también se ha mejorado la IA que permitirá que los jugadores reaccionen realizando movimientos específicos dependiendo de la situación, o la implementación de mejoras en la física del balón, lo que permitirá a su vez disparos, pases y regates de lo más espectacular. Otro aspecto mejorado será el del público, que llenará más o menos los estadios (por cierto habrá algunos nuevos) según el interés del partido y llevará vestimentas adecuadas al clima de ese día.

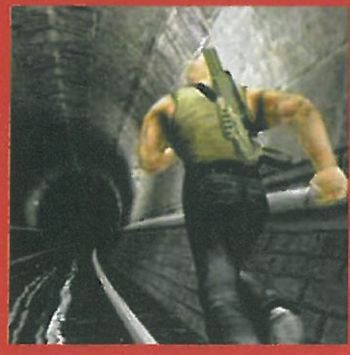
Las caras de los jugadores mostrarán distintas expresiones según como marche el partido

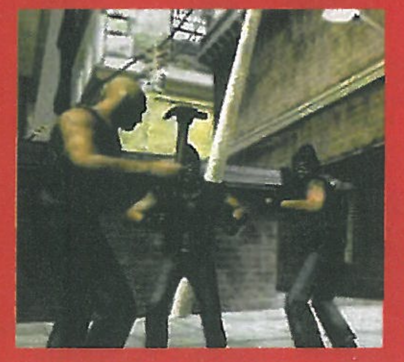
Por último destacamos el modo multijugador que permitirá hasta ocho jugadores simultáneos, la opción de controlar todo el rato al mismo jugador, unos menús la mar de simplificados y nuevas opciones durante los partidos. En resumen, un lavado por completo de cara que mantendrá toda la esencia de la saga. Para irlo encargado ya, oiga.



Como se puede apreciar el nivel gráfico de Pro Evolution Soccer 3 lucirá como nunca.







Huir o morir

Manhunt es otro juego violento de Rockstar que huele a superventas

Para no perder la costumbre, el nuevo trabajo de Rockstar que aparecerá en noviembre promete muchas dosis de acción, armas de todo tipo y muchas, muchas muertes, (virtuales, claro). Como si de un Gran Hermano se tratara, nos encontraremos con nuestro protagonista, llamado Cash, en un pueblo infestado de cámaras y de personajes que quieren hacernos picadillo. Todo porque el personaje denominado "el director" quiere hacer un bonito espectáculo de cacería televisivo. Por suerte iremos consiguiendo numerosas armas, desde bates o machetes hasta un buen abanico de armas de fuego.

Para sobrevivir deberemos ir superando las pruebas que "el director" nos irá indicando, y combinar de forma inteligente el buen uso de las armas con el sigilo, ya que en algunos momentos, el ruido que hagamos podrá llevarnos a la muerte al ser detectados por nuestros enemigos.

Por último destacamos que podremos ver la muerte de nuestros enemigos, al más puro estilo de *Tenchu*, a través de las propias cámaras de TV que observan nuestra evolución en este macabro programa. Vamos, que como decíamos y podréis imaginar, esto va a ser un Gran Hermano, aunque un tanto sangriento...

La PSP al desnudo

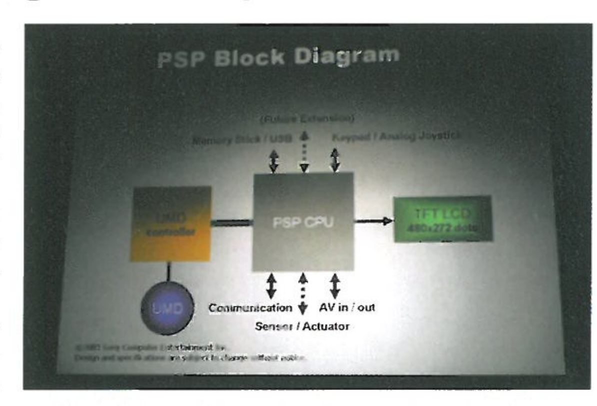
Hace pocos días que se han presentado sus especificaciones técnicas en el PlayStation Meeting 2003 de Japón.

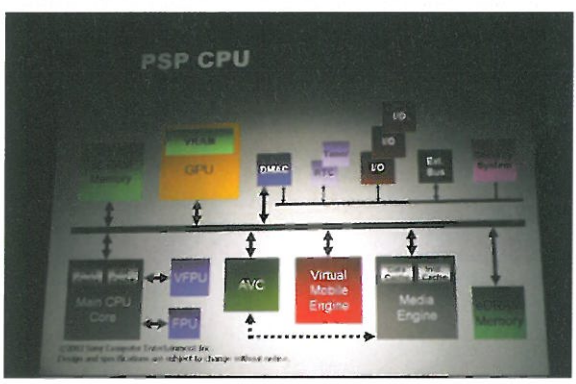
Su CPU usará dos procesadores de 32 bits trabajando a 333 MHz. Uno de esos procesadores se encargará únicamente del control de sonido, reproducción de video y tareas de intercambio de datos. El otro procesador se encargará exclusivamente de los cálculos para los gráficos 3D.

Por otro lado, un procesador de gráficos con 2 MB de memoria se encargará de la renderización de polígonos y de aplicarles los diferentes efectos. Se calcula que podrá mover hasta 33 millones de polígonos por segundo.

También dispondrá de un sonido espectacular, soportando sonido 3D y con la posibilidad de ir actualizándose para soportar los futuros sistemas que se puedan implantar. La conexión en red será también posible sin cables, aunque de momento no se conocen las posibilidades que en este sentido dispondrá. Por último destacamos que encontraremos los típicos botones de la familia PlayStation, todos digitales, y un stick analógico.

Otro detalle interesante de esta consola portátil era el soporte de los juegos. El Universal Media Disc, un disco de 60 milímetros de diámetro, será el encargado de contenerlos, gracias a su capacidad de hasta 1,8 GB. También podrá contener música y video en formato MPEG 4, ¿Qué, ansiosos? Pues a tranquilizarse porque hasta finales del 2004 no está previsto su lanzamiento, aunque Sony ha prometido disponer de algunos prototipos que se presentarán en la próxima edición del E3.



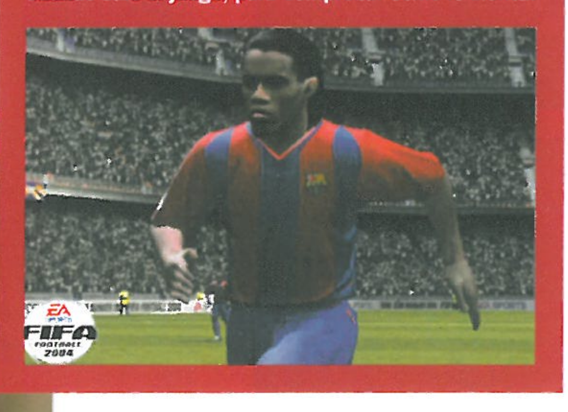


Lara Croft cambia de manos

Pese a haber vendido cerca de 500.000 unidades en todo el mundo de *Tomb Raider El ángel de la oscuridad* en apenas un mes, Eidos ha decidido prescindir de los servicios de la compañía británica Core Design apostando por Crystal Dynamics para posteriores secuelas de las aventuras de la heroína inglesa. Se rumorea que los motivos para esta decisión han sido los constantes retrasos en el lanzamiento del juego, las duras críticas de algunos medios especializados, los numerosos bugs que existen en el producto final e incluso por los comentarios de la productora americana Paramount, que asegura que el batacazo en la taquilla americana de la segunda parte de *Lara Croft Tomb Raider* también se debe a la mala acogida del juego.

Ronaldinho ya viste de blaugrana

Que sí, que ya sabemos que te has enterado que Ronaldiho ha fichado por el Barça. Pero lo que a lo mejor no sabías que él, junto a Thierry Henry y Alessandro del Piero serán los protagonistas de la portada del *FIFA 2004*. Además ya circulan las primeras imágenes del jugador brasileño en formato digital vistiendo la camiseta blaugrana, por lo que no tendréis que esperar hasta finales de octubre, que es cuando sale el juego, para comprobar como le sienta.



ráfagas

Secuela de Gungrave a la vista

Después del relativo éxito del peculiar *shoot'em up* de Red Entertainment que público Sega, se ha anunciado que el desarrollo de *Gungrave O.D.*, el título de la segunda entrega, está al 20%. El juego sufrirá leves cambios en el diseño de los personajes, pero el estilo gráfico se mantendrá muy en la línea de lo visto en la primera entrega.

Capcom Fighting All Stars cancelado

Después de infinidad de rumores sobre el lanzamiento o la cancelación de este *beat'em up*, que reunía a todas las estrellas de los juegos de Capcom para que se repartiesen leña en un entorno gráfico 3D, se ha confirmado que dicho juego jamás verá la luz. Si bien estaba previsto para la placa System 246 (recreativa), al ser compatible con PS2 también se esperaba una conversión para la 128-bits de Sony.



EyeToy funciona en Europa

Sony ha confirmado la venta de 250.000 de *EyeToy Play* en Europa. Eso convierte a este periférico con juego incluido, en un éxito sin precedentes. En noviembre se espera el lanzamiento de *EyeToy Groove*, una nueva versión en la que deberemos bailar delante de la cámara. También está en preparación *EyeToy Sports*.

Empieza el goteo de información sobre FFXII

Ante la gran expectación despertada por la secuela real de la saga de rol más famosa de la historia uno de los desarrolladores del juego, Yasumi Matsuno ha afrimado que esta nueva entrega de la saga será notablemente diferente a lo visto hasta ahora. También se puso de manifiesto la intención de Square Enix de presentar el juego en el próximo Tokio Game Show.

Sony muestra su arma secreta

Combates entre comandos en un futuro de lo más incierto.

Killzone será el nombre del juego que algunos dicen que desbancará a *Halo* del podium del mejor *shooter* en primera persona. Aunque para comprobarlo deberemos esperar hasta el primer trimestre del año 2004, podemos adelantaros algunos datos de interés. La historia se desarrolla en un futuro no muy lejano en el que la humanidad empieza a colonizar otros planetas, hasta que en uno de éstos comienzan una batalla entre los leales a la Tierra (ISA) y un grupo militar llamado "Heighast". En el juego, que mezclará acción y estrategia al estilo de *Rainbow Six*, manejaremos a una unidad de batalla de 4 soldados que deberá infiltrarse tras las líneas enemigas para acabar con los "Heighast". El juego que ha sido desarrollado en Ámsterdam por un grupo de desarrollo con el sugerente y muy apropiado nombre de Guerrilla, y promete unos gráficos espectaculares, como se puede apreciar en las fotos, una gran dosis de acción y un modo *online* para hacer la guerra con tus amigos. Por desgracia todavía deberemos esperar bastante tiempo ya que el lanzamiento está previsto para el tercer trimestre 2004.



No os penséis que porque tengan los ojos rojos han ingerido algún tipo de bebida alcóholica. Es su indumentaria de soldado.



Últimas imágenes del nuevo *Castlevania*

Una de las sagas más celebradas por los jugones veteranos es sin duda la de las aventuras de la familia Belmont, que generación a generación ha tenido el deber de acabar con la amenaza del malvado Conde Drácula. Después de las buenas sensaciones transmitidas por *Catlevania: Lament of Innocence* en la versión que se presentó en el E3, nos llegan nuevas imágenes confirmando la espectacularidad de sus gráficos, con un notorio diseño gótico en los decorados y unos monstruos finales de película de terror. Además se ha confirmado que el castillo de Drácula estará dividido en cinco zonas diferentes: el jardín, la catedral, el laboratorio del alquimista, el teatro y la mazmorra.



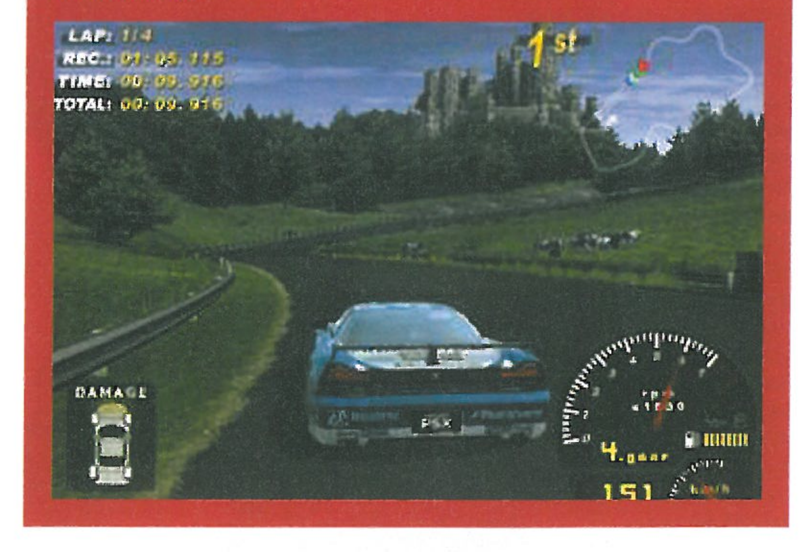






A toda velocidad desde Corea del Sur

Los aficionados a los juegos de conducción más *arcade* que realista se alegrarán al saber que Sony Korea está a punto de lanzar Axel Impact en su país . Un juego que recuerda mucho a la saga *Ridge Racer*, hasta el punto de incluir en el juego una chica de buen ver como Reiko en la saga automovilística de Namco. Las diferencias más notables las encontraremos en que los coches pueden sufrir daños, algo que muchos aficionados a este género agradecerán, pese a tener una orientación menos realista.



otros planetas

(X-Box)

Knights of the Old Republic arrasa

Star Wars sigue su camino triunfal en X-Box

El juego de rol basado en el universo de *Star Wars* desarrollado por Bioware para la consola de Microsoft arrasa en el mercado americano, vendiendo 250.000 unidades en tan sólo en cuatro días. Desde el lanzamiento al mercado de Xbox Live, el soporte *online* de Microsoft para su consola, no ha habido juego que consiga semejante éxito. Robert Bach, el vicepresidente de la división de entretenimiento doméstico de Microsoft, se encargo de presentar estos resultados en la última reunión de análisis financiero de la compañía americana.





(X-Box)

Mejoras en lanzamiento de *Otogi* en occidente

Sega, la empresa encargada de editar el juego de From Software en occidente, ha asegurado que dicha versión gozará de notables mejoras, entre las que se incluyen una optimización de los ángulos de cámara, así como de las animaciones de los personajes. También se han disimulado los efectos de fuego y humo para que no molesten al jugador.

Tanto el aficionado americano como el europeo podrá disfrutar de estas mejoras en sus respectivos lanzamientos en agosto y septiembre.



(X-Box)

Fable en el 2004

Parece que la gran apuesta de Microsoft en los juegos de rol, llamado en su momento *Project Ego* y actualmente *Fable*, tiene dificultades para llegar al mercado. Después de cuatro años de desarrollo, el título producido por una de las vacas sagradas de la industria Peter Moulyneux, finalmente podrá ser degustado por los poseedores de la máquina de Bill Gates en la primavera del 2004, después de bastantes retrasos.



(GameCube)

Monolith Soft en GameCube

Además de estar trabajando en la segunda entrega de *Xenosaga* para PS2, Monolith Soft en colaboración con Tri-Crescendo preparan un RPG exclusivo para GameCube, con el original nombre de *Baten Kaitos*. La aventura se desarrolla en un mundo de continentes flotantes en la que acompañaremos a un chico llamado Kalas que posee el poder de hablar con los muertos y a una chica de nombre Xelha que en momentos de tensión le aparecerán dos alas de energía en su espalda, pudiendo adquirir nuevas habilidades.



(GameBoy Advance)

Más Dragon Ball en GBA

Los fans de *Dragon Ball* están de enhorabuena, sobretodo si son usuarios de consolas portátiles y en concreto de GameBoy Advance. Atari esta preparando, para antes de que acabe el año, el lanzamiento de *Dragon Ball Z: Taiketsu*, un título perteneciente al género de lucha que nos permitirá escoger entre 15 personajes de la famosa serie de animación nipona, todos ellos con sus super-ataques característicos que podremos utilizar tanto en tierra como en el aire. Otra novedad interesante será la capacidad de algunos personajes que podrán transformarse en medio de un combate.



planeta japón

Akira Kurosawa entra en el mundo de los videojuegos

Por muy sorprendente que parezca, la obra del malogrado director Akira Kurosawa tendrá en breve un vínculo con el mundillo de los videojuegos. El culpable: Hisao Kurosawa, su hijo, que ha permitido que la obra maestra "Los siete samuráis" tenga una adaptación en videoconsola de lo más curiosa. El título del juego es *Seven Samurai 20XX*, y la historia, lejos del periodo feudal japonés, se desarrolla en un futuro más cercano a la mitología de Star Wars. Pese a que Hisao insiste en que el juego será fiel a la obra de su padre, parece ser que pocas cosas se conservarán de la película original. Para empezar el viejo y experimentado samurai que protagonizaba la película, de nombre Kambei Shimada, pasa aquí a un segundo plano dejando el protagonismo a un personaje inédito, un joven ronin (un samurai sin señor, o sea un mercenario) llamado Natoe. Tampoco parece respetar mucho la obra maestra el hecho que dos de los siete samuráis sean dos bellas pero aguerridas mujeres. Y los temibles bandidos a los que en se enfrentaban en el film aquí se convierten en demonios, monstruos y robots.

El apartado técnico goza de una factura increíble, que da la impresión de tener el arcade en casa

Dejando atrás odiosas comparaciones debemos decir que el juego ofrecerá unos espléndidos gráficos y una acción tan espectacular como divertida. Natoe será una auténtica máquina de matar, pudiendo incluso llegar a manejar dos espadas. Básicamente nos encontramos ante un juego de acción en el que deberemos "despejar" una fase de enemigos para luego enfrentarnos a un enorme enemigo final.

Los autores de este título son un grupo de desarrollo llamado Dimps, formado de excomponentes de la famosa SNK, apoyados por la compañía Sammy en función de editora. Por si este no fuera motivo suficiente para augurarle un gran éxito a este título (por lo menos en Japón) también podemos encontrar en el proceso creativo a autores de la talla de Ryuichi Sakamoto, compositor de la música de películas de éxito como *El último emperador* o *Feliz Navidad Mr. Lawrence* (sí, también hizo la banda sonora de *Tacones Lejanos* de Pedro Almodóvar) o Jean Giraud, también conocido como Moebius, que se encarga del diseño de los personajes. Todo un equipo de estrellas.

El lanzamiento en Japón se espera para antes de que acabe el año. Desde aquí como siempre, esperamos ansiosos que llegue también hasta nuestras fronteras.


Los samurais japoneses ya no son tan "japoneses" como antes. Esto de la globalización...











El básquet más animado

Lamentablemente hay títulos que pese a pertenecer a compañías como Konami, nunca llegarán a nuestras fronteras. Este es el caso de *Dear Boys: First Break*, un juego de básquet basado en un anime de éxito en Japón. El juego tendrá un modo historia que mezclará la jugabilidad de un típico juego deportivo con las animaciones extraídas del mismísimo anime. Entre todos los equipos dispondrán de 50 jugadores, cada uno con sus técnicas y características.



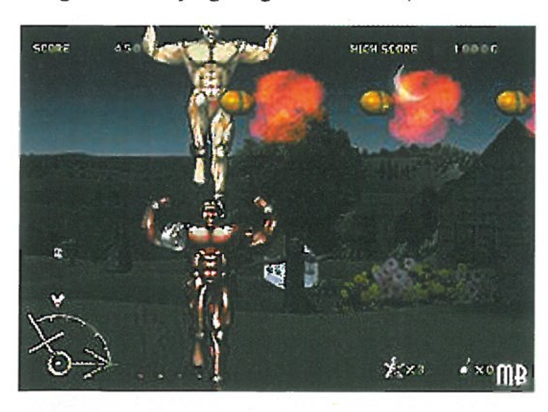
La saga *Spectral* continúa

Otro de esos títulos que se desconocen en el mercado occidental pese a llevar unas cuantas entregas es la saga *Spectral*. El juego en cuestión tiene el largo título de *Shin Seiki Genso: Spectral Soul*, y en esta ocasión se deja a un lado el juego de rol tradicional que todos conocemos (como se pudo apreciar en otra entrega en la consola de 32-bit de Sony llamada *Spectral Tower II*), y se desvía por el camino de los juegos de tácticas de combate como en *Final Fantasy Tactics*. La acción se desarrollará, como en el resto de títulos de la saga, en Neverland. Y por ahora se conoce que habrá un nuevo sistema de combate llamado *Shift Time Battle*, que consistirá en que ceder la iniciativa de ataque al grupo, seamos nosotros o el enemigo, según su velocidad. También dispondremos de ataques mágicos tan espectaculares como devastadores, con nombres tan sugerentes como *Phoenix Blaze* o *Chaos Gate*.



Disparando a lo "loca"

Desde luego en Japón se pueden encontrar juegos para todos los gustos. *Chou Aniki: Seinaru Protein Densetsu*, no sería más que un matamarcianos bastante convencional de no ser porque nuestras naves tienen la forma de dos tipos musculosos y en paños menores con nombres tan sugerentes como Samson y Adon. Por supuesto los enemigos finales serán similares a nuestros héroes pero todavía más musculosos y más grandes. Un juego que recomendaría Boris Izaguirre. En la redacción no paramos de preguntarnos lo que sucedería si algún día este juego llegase a nuestro país.



Breves

Square Enix ha anunciado que en octubre de este año lanzarán una versión del primer *Front Mision* aparecido en Super Famicom (Super Nintendo) para PSOne. Esta versión presentará unos mejores gráficos y escenarios inéditos.

Sony ha anunciado el desarrollo de un remake del primer juego de la saga *Wild Arms* que apareció ya hace unos cuantos años para PSOne. Su nombre será *Wild Arms F* y su cambio más destacable será en el apartado visual, porque el diseño de los personajes dejará de ser *superdeformed*, para adquirir formas más occidentales. Si en la primera versión podíamos manejar a 3 personajes, en esta ocasión el número se incrementará a 8, aunque en las batallas se mantendrá en número de 3. El juego incluirá más de dos horas de películas y eventos y los personajes estarán doblados como en *Final Fantasy X*.

Koei está desarrollando un nuevo título de acción medieval (para variar) llamado *Sengoku Musou* y que dispondrá de una versión del engine visto en la última entrega de *Dynasty Warriors* (*Shin Sangoku Musou*). Entre otros personajes podremos manejar un ninja o un samurai. Su lanzamiento en Japón está previsto para el mes de marzo del año próximo.

Ventas en Japón Julio 2003
(según NTT Publishing)

1. **Shutokou Battle 01** — Plataforma PS2 — Compañía Genki
2. **Jyikkyou Powerful Pro Baseball 10** — Plataforma PS2 — Compañía Konami
3. **Prince of Tennis: Smash Hits** — Plataforma PS2 — Compañía Konami
4. **Eve Burst Error Plus** — Plataforma PS2 — Compañía Game Village
5. **SOCOM U.S. Navy Seals** — Plataforma PS2 — Compañía Sony
6. **Rockman X7** — Plataforma PS2 — Compañía Capcom
7. **Hanjyuku Hero 3D Premium Box** — Plataforma PS2 — Compañía Square-Enix
8. **True Love Story: Summer Days and yet** — Plataforma PS2 — Compañía Enterbrain
9. **Bomberman Land 2** — Plataforma PS2 — Compañía Gust
10. **R-Type Final** — Plataforma PS2 — Compañía Irem Soft Eng.

Los más esperados en Japón
(según Famitsu PS2)

1. **Dragon Quest VIII** — Plataforma PS2 — Compañía Square Enix
2. **Metal Gear Solid 3** — Plataforma PS2 — Compañía Konami
3. **Onimusha 3** — Plataforma PS2 — Compañía Capcom
4. **Winning Eleven 7** — Plataforma PS2 — Compañía Konami
5. **Sakura Taisen 5: Farewell My Love** — Plataforma PS2 — Compañía Sega

Los más vendidos según Centromail

PS ONE	PS2	X-BOX	GAMECUBE
1 Metal Gear Solid	1 Tomb Raider: EADLO	1 Brute Force	1 Legend of Zelda: The Wind Waker
2 The Dukes of Hazzard 2	2 Eye Toy PLay	2 Enter the Matrix	2 Super Mario Sunshine
3 Yu-Gi-Oh!	3 Socom: US Navy Seals	3 BurnOut 2	3 Metroid Prime
4 Tomb Raider Chronicles	4 Moto GP 3	4 Soldier of Fortune 2	4 Super Smash Bros Meleé
5 X-Men Mutant Academy 2	5 Formula One 2003	5 Midnight Club 2	5 Splinter Cell
6 FIFA Football 2003	6 Final Fantasy X (Platinum)	6 Dead or Alive 3	6 Die Hard (Jungla de Cristal)
7 Tomb Raider IV: The Last Revelation	7 Tekken 4 (Platinum)	7 Halo	7 Resident Evil Zero
8 Tomb Raider III	8 Enter the Matrix	8 Midtown Madness 3	8 Sonic Adventure DX
9 Pro Evolution Soccer 2	9 GTA III (precio especial)	9 Moto GP 2	9 Eternal Darkness
10 Pro Evolution Soccer	10 GTA: Vice City	10 F1 Career Challenge	10 Wario World

Los 10 mejores PS One según lectores

1 
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

2 
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

3 
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

4 
Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

5 
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

6 
Silent Hill
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

7 
Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **19,95 euros** Análisis **Planet 26**

8 
Colin Mcrae 2
Distribuidor **Codemasters** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 21**

9 
V-Rally 2
Distribuidor **Proein** Género **Conducción**
Precio **17,99 euros** Análisis **Planet 9**

10 
Tekken 2
Distribuidor **Sony** Género **Beat' em-up**
Precio **17,99 euros** Análisis **No**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1 
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

2 
Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

3 
Time Splitters 2
Distribuidor **Proein** Género **Shoot'em-up**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 47**

4 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

5 
MGS 2: Substance
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

6 
Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

7 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 36**

8 
Rygar
Distribuidor **Virgin** Género **Acción**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

9 
GTA: Vice City
Distribuidor **Virginplay** Género **Acción**
Precio **49,95 euros** Análisis **Planet 49**

10 
Primal
Distribuidor **Sony** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 50**

Los 10 mejores PS2 según Planetstation

1 **MGS 2: Substance**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

2 **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

3 **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

6 **Pro Evolution Soccer 2**

Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

7 **VF 4: Evolution**
Distribuidor **Acclaim** Género **Beat'em-up**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 56**

8 **Tekken 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 46**

9 **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 **Jak and Daxter**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes

1 **Dark Chronicle**
Distribuidor **Sony** Género **Action RPG**

2 **Indiana Jones y...**

Distribuidor **EA** Género **Aventura**

3 **The Italian Job**
Distribuidor **Proein** Género **Beat'em-up**

4 **Hunter T. R. Wayward**
Distribuidor **Vivendi** Género **Acción**

5 **Dead to Rights**
Distribuidor **EA** Género **Acción**

Los 5 mejores PS One según Planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5 **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **Por determinar** Género **RPG**



2 **MGS 3: Snake Eater**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**

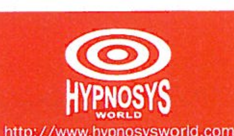
3 **Soul Calibur 2**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**

4 **Resident Evil: Outbreak**
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

5 **Castlevania: L.O.I.**
Distribuidor **Konami** Género **Acción**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17





COLUMBIA TRISTAR PICTURES ESPAÑA, ELECTRONIC ARTS ESPAÑA Y PLANETSTATION SORTEAN:

3 Packs especiales compuestos por:

El DVD de El Señor de los Anillos: Las dos torres
El juego para PS2 de El Señor de los Anillos: Las dos torres
La bolsa de Frodo Bolsón con una cuerda élfica
Una reproducción de la espada "Dardo" de edición limitada
Un CD-ROM con más de 100 fotografías y wallpapers de ESDLA.

5 Packs compuestos por:

El DVD de El Señor de los Anillos: Las dos torres
El juego para PS2 de El Señor de los Anillos: Las dos torres

¡Consigue uno de estos increibles packs! Para poder participar en el sorteo tan solo tienes que responder correctamente a la siguiente pregunta:

3 PACKS ESPECIALES

BOLSA + DVD + JUEGO

5 PACKS

DVD + JUEGO

¿EN QUÉ LUGAR SE ENCUENTRA LA TORRE DEL TRAICIONERO SARUMAN?

A **VALLADOLID**
B **ISENGARD**
C **MORDOR**
D **CONDEMOR**

NOMBRE

FECHA DE NACIMIENTO

DIRECCIÓN

LOCALIDAD

TELÉFONO

C.P.

E-MAIL

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetdostorres*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetdostorres.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de octubre de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 59 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *LAS DOS TORRES* (PLANET 57) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38. 08010 BARCELONA





Después de dos años disfrutando como enanos (o como hobbits) de la versión cinematográfica que Peter Jackson ha hecho de *El Señor de los Anillos*, durante estas Navidades tendremos que decir adiós a los personajes creados por J.R.R. Tolkien ya que se estrena *El Retorno del Rey*, la película que cierra la trilogía con broche de oro. El film promete ser el más espectacular de la saga, y vendrá de nuevo acompañado por otro espectacular *beat'em-up* de Electronic Arts que nos trasladará a la Tierra Media a bordo de nuestra PS2.

Una trilogía para gobernarlos a todos

…y fueron felices y comieron perdices

El Retorno del Rey: La película

Los aficionados al cine fantástico van a tener una dura travesía hasta finales de diciembre, esperando la culminación de una trilogía que ha marcado estilo y que promete ser espectacular.

Hasta hace bien poco Peter Jackson aún estaba rodando escenas adicionales para acabar de pulir y completar la versión de *El Retorno del Rey*, que será estrenada en los cines de todo el mundo a partir del 17 de diciembre. De momento el primer aperitivo del film lo encontraremos en la primera edición en DVD de *Las Dos Torres*, que incluirá 14 minutos de escenas de las que recientemente, en la ComicCon de San Diego, se mostraron cuatro minutos (dejando al público literalmente boquiabierto).

Los que han visto los primeros montajes coinciden en que es la película más grande, y profunda de la saga.

De hecho todas las personas que han visto los primeros montajes realizados por Jackson coinciden en que *El Retorno del Rey* es la película más grande, emocionante y profunda de toda la trilogía. Un magistral colofón a una trilogía no menos brillante, hasta el punto de que ya empiezan a surgir los rumores de una lluvia de Oscars durante la próxima entrega de premios de la Academia de Hollywood. Quién sabe, quizá acaben concediéndole a Ian McKellen ese Oscar que aún se le resiste, o puede que Elijah Wood o Sean Astin ganen algunas nominaciones gracias a la intensidad emocional de las peripecias finales de Frodo y Sam en el Monte del Destino.

En todo caso, la rumorología sobre qué veremos en *El Retorno del Rey* funciona más a toda máquina que nunca. Se habla de un 'combate' final entre Aragorn y Sauron , de la muerte de Saruman a manos del traicionero Grima, de la desaparición de Denethor en una hoguera con un palantir en la mano, de la ausencia del famoso Saneamiento de la Comarca…

De todas formas, hay dos cosas seguras: que veremos más y mejor acción que durante el final de Las Dos Torres, y que los fans de Tolkien estamos deseando ver el aspecto de Ella-Laraña, uno de los seres fantásticos que nos faltaban por ver.



Hija mía, con lo buenorra que estás y te quieres liar con un humano medio "okupa"…




Pues mire… yo no quería ser rey porque me llamaban Trancos, y no era un nombre apropiado. Pero como ahora soy Aragorn…



► RECIENTEMENTE IAN MCKELLEN COMENTÓ QUE ha hablado con Peter Jackson de la posibilidad hacer una versión en imagen real de El Hobbit. Parece ser que McKellen estaría dispuesto a repetir como Gandalf si Jackson interviene en el proyecto, para el que se ha pensado el formato de miniserie televisiva al estilo de las recientes versiones de Dune. No hay aún nada concreto, pero el hecho de que exista la posibilidad es una magnífica noticia.



► EL PASADO MES DE JUNIO SE ENTREGARON los MTV Movie Awards del presente año, en los que Gollum se llevó el premio a la Mejor Interpretación Digital. Más que el premio en sí (para qué negarlo, un poco tontorrón), lo mejor de todo fue el discurso de recogida del hobbit, toda una delicia para todos sus fans.





Estoy preocupado. Este casco aplana y destroza mi larga y densa melena. ¡Dioooosssss!

Los héroes unidos jamás serán vencidos

El Retorno del Rey: El videojuego

Conscientes de que la fórmula de *Las Dos Torres* funcionó perfectamente a nivel comercial, los chicos de EA la han recuperado en este juego con algunas mejoras.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **EA Redwood Shores**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Otoño**

Eso sí, esta vez hay que reconocerle a la compañía canadiense que no se queda apoltronada en el éxito cual Manolo Escobar videojueguil, sino que han decidido escuchar las críticas que la prensa y el público le hizo a *Las Dos Torres* para intentar mejorar dentro de lo posible en el nuevo capítulo de su saga tolkiniana.

Sin ir más lejos, la queja más extendida sobre el primer capítulo de la saga fue que, pese a ser un *beat'em-up* masivo a lo *Dynasty Warriors*, carecía de algo tan necesario en este género como un modo multijugador cooperativo... y los desarrolladores han decidido arreglarlo incluyendo uno nuevo de trinca en *El Retorno del Rey*. Vamos, que gracias a él podremos disfrutar de los doce nuevos escenarios que incluirá el juego (más grandes que los de su antecesor, menos cerrados y con muchos más elementos interactivos) acompañados de un amiguete con ganas de repartir más estopa que un antidisturbios en una manifestación pacifista.

Toma vida, mi vida

Además este modo cooperativo tendrá un toque de originalidad: no dispondremos de continuaciones, sino únicamente de una barra de vida que tendremos que ir rellenando con los ítems que encontrando por el camino... o con la energía de nuestro compañero. No, no es que EA haya incluido a los vampiros chupasangres en el bestiario de Tolkien, sino que si a medio camino nos quedamos sin energía nuestro acompañante podrá pasarnos parte de la suya para que no nos quedemos a media misión. Vamos, que aparte de los habituales piques de "a ver quién mata más orcos", ahora pueden surgir peleas con argumentos tan peregrinos como "no te paso energía porque hace seis años no me dejaste cinco duros para comprarme el Playboy". Por supuesto, en este modo cooperativo no sólo podremos movernos formando parejas con la

En modo cooperativo tendremos una barra de vida que llenaremos con la energía de nuestro compañero


Aragorn enseñando su bonita espada a estos orcos que muestran tanto interés por ella.


Aquí nuestro futuro rey intentando realizar una operación de apendicitis de urgencia a este enorme troll con cara de bobo.



► UNO DE LOS MEJORES DETALLES DE LA AMBIENTACIÓN de Las Dos Torres era la épica banda sonora de Howard Shore, el compositor de los films, cuyo trabajo vuelve a aparecer en *El Retorno del Rey*, tal y como ya ocurrió en el anterior juego. Aparte de por su trabajo para Peter Jackson, Shore es popular por ser el músico habitual de David Cronenberg y trabajar habitualmente con Martin Scorsese, David Finch y Kevin Smith.


"Hay que ver como fuman estos orcos que me lo ponen todo perdido de humo"



► TENIENDO EN CUENTA QUE SAM Y FRODO SON EN ESTA OCASIÓN personajes jugables, parece bastante evidente que una de sus primeras misiones consistirá en atravesar el antro de Ella-Laraña... y evidentemente, combatir contra ella. Vamos, que seguramente será en el juego de EA donde los fans podrán descubrir su aspecto definitivo.




No hay duda que los protagonistas de *Las Dos Torres* reparten estopa a toneladas.


Un simpático amigo a punto de someterse a una necesaria sesión de empaste de premolares.

parte más batalladora de la *Comunidad del Anillo*, léase Aragorn, Legolas y Gimli... sino que contaremos con tres flamantes adquisiciones. Gandalf el Blanco (que antes le llamaran el Gris no dice mucho de sus anteriores métodos de limpieza), Frodo y Sam. Además, igual que en *Las Dos Torres* a esta troupe se unirán personajes ocultos, en concreto dos, uno de los cuales todo apunta a que será Gollum... ¿golpeará a los enemigos con pescados muertos?

Contaremos con tres adquisiciones: Gandalf el Blanco, Frodo, Sam y quizá Gollum como personaje oculto

Una jugabilidad distinta

Precisamente la inclusión de los hobbits entre los personajes jugables ha obligado a introducir algunos cambios en el sistema de control de *El Retorno del Rey* con respecto al de su predecesor. Y es que el tamaño a lo Fary de los habitantes de la Comarca les da menor fuerza (aun así, podremos empuñar a la mítica Dardo... pero claro, con menos eficacia que un guerrero de otra raza), por lo que deberemos aprovechar su gran movilidad. Vamos, que con ellos podremos saltar, trepar por cuerdas, utilizar mecanismos para eliminar enemigos y, cómo no, utilizar el sigilo para pasar desapercibidos.

Además, la multiplicación de los protagonistas no sólo diversificará la jugabilidad de *El Retorno del Rey*, sino también (sin duda, lo más interesante) la historia que en el juego se nos cuenta. En lugar de la visión unilateral y lineal de *Las Dos Torres*, en este título podremos ir alternando entre las aventuras de Aragorn, Legolas y Gimli en los Senderos de los Muertos, las de Gandalf y Pippin en Minas Tirith o las de Frodo y Sam camino del Monte del Destino, acercándonos mucho más al rico ciclo argumental de J.R.R. Tolkien.

La otra visión del mito





Mientras Electronic Arts cierra la trilogía tolkiniana al mismo tiempo que Peter Jackson, Vivendi Universal está preparando su adaptación del segundo libro de la serie, denominada *Lord of the Rings: Treason of Isengard*. Sus desarrolladores, los chicos de Surreal Software, han decidido darle un mayor peso a los combates (aunque sin dejar de incluir fases de exploración y de sigilo como en *La Comunidad del Anillo*) e incluirán como personajes jugables a Aragorn, Gimli, Legolas, Boromir, Sam, Gollum... y el protagonista que más entusiasmará a los fans de Tolkien: Bárbol, el sabio ent con el que podremos machacar orcos y uruk-hais para tomar Isengard.






Bonito animal de compañía. Ideal para regalárselo a algún político de esos que nos cae "bien".

▶ POR T-VIRUS Y KAIN



Juegos de rol: el futuro que nos espera

Aunque *Final Fantasy* sigue comiéndose gran parte del mercado rolero europeo, tras el verano nos van a llegar unas cuantas joyas del género que todo buen fan de los RPG's debería tener: *Chaos Legion*, *Breath of Fire V* y *Unlimited SaGa*. Juegos que esperamos que abran camino a títulos tan o más apetecibles, como *Star Ocean 3*, las dos partes de *Xenosaga*, *Drakengard*, *FF X-2*, *FF XI*, la saga *.hack*, *Arc the Lad: Twilight of the Spirits*... Bienvenidos al territorio de los sueños. Bienvenidos al futuro de los RPG's.



Square Enix se pone a arriesgar

Unlimited SaGa

Minimalista. Esa es la palabra que define esta nueva apuesta de Square-Enix que "pasa" de la exploración tradicional y lleva el término "encuentros aleatorios" hasta sus últimas consecuencias.

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Ubi Soft**
Lanzamiento **Por determinar**

El argumento de este juego es mucho más complicado de lo que a priori pudiera parecer: siete héroes misteriosos aunque algo arquetípicos (la expirata Laura, el caballero Kart, la pitonisa Lol... estoooo es decir, Ruby...) se lanzan a la búsqueda de las siete maravillas del mundo, unos artefactos la mar de poderosos que, naturalmente, pueden cargarse el mundo si caen en malas manos. Aunque así explicadito no parece nada original, os aseguramos que el complicado modo de avanzar por el juego hace que enterarse de algo resulte muy difícil y, sobre todo, lentito.

Qué ofrece

Sin lugar a dudas, lo más importante de este *Unlimited Saga* va a ser su original sistema de control. Para empezar, porque no habrá exploración propiamente dicha de las zonas del juego, sino que iremos recorriendo las distintas áreas de forma automática mediante un sistema de menús. Al entrar en una nueva zona quizá encontremos un monstruo, un cofre, una trampa, etc.

A esto hay que añadir un sistema de combate se basará en unas ranuras que debemos parar a tiempo, como si de una máquina tragaperras se tratara. Según la precisión que consigamos, mayor será el éxito de nuestro ataque. Como los más avispados habrán notado, será algo parecido a lo que se vio en el primer *Shadowhearts*, pero con un componente de estrategia más marcado, ya que se incluye la posibilidad de realizar combos con nuestros compañeros de grupo

Lo más importante de este *Unlimited SaGa* va a ser su original sistema de control

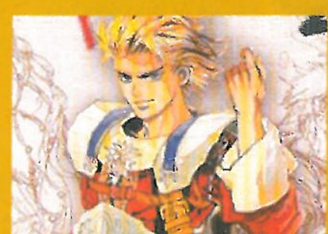
Qué esperamos

Hay quien considera a la saga *SaGa* (vale, admitimos chistes) como la más experimental y "rarita" de la antigua Square. Evidentemente este *Unlimited SaGa* no andará a la zaga, por lo que apostamos que será un juego francamente innovador... el problema es que tampoco es probable que sea un gran superventas, ya que los fans del rol que busquen escenas de video, espectaculares movimientos y sistemas de combate sencillotes se desanimarán a los cinco minutos.

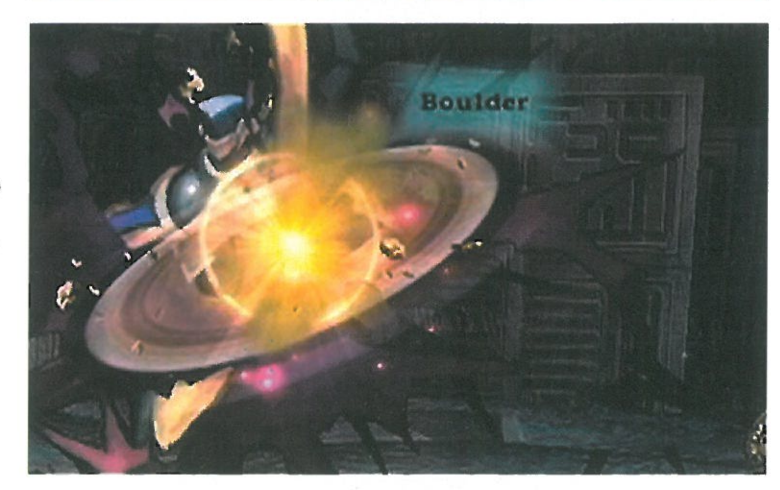


Ahí donde lo véis, amiguitos, esto son las fases de exploración en *Unlimited SaGa*

De dónde viene

La saga se inició en los tiempos de la Game Boy, y evidentemente los diseños fueron en dos dimensiones. Lo que ya no es tan normal es que según parece el juego seguirá teniendo toques en dos dimensiones en esta versión para 128 bits. Los dos juegos aparecidos para PSOne (*SaGa Frontier* y *SaGa Frontier 2*) fueron de los que más libertad daban a los jugadores, ya que permitían entrar en buena parte de las localizaciones del juego desde el principio. Eso provoco las quejas de muchos jugadores que no sabían que hacer a continuación.
La calidad gráfica de los *SaGa Frontier* era bastante inferior a la de otras sagas de rol . Eso a los japonesitos no les importaba demasiado (siguen comprando sus *Dragon Quest* aunque los gráficos no evolucionen desde el jurásico), pero en occidente suele ser una forma de suicidio comercial de las más rápidas.



futuro inmediato

La teoría del caos

Chaos Legion

Si *Breath of Fire V* es su apuesta rolera clásica, con *Chaos Legion* Capcom se lanza a realizar una curiosa mixtura entre el *beat'em-up* masivo y el RPG. La pregunta es ¿gustará a los fans de ambos géneros?

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **¡Ya!**

Cuando el guardián del poderoso Emblema Sagrado, Victor Delacroix, cae en el lado oscuro y decide utilizar dicho poder para conquistar el mundo, se decide enviar en su busca a Sieg Wahrheit, (otro guardián del dichoso emblemita). Gracias al Emblema Sieg (que fue durante mucho tiempo el mejor amigo de Delacroix) puede invocar a los Legiones, unos monstruos místicos con los que puede atacar a sus enemigos. A su búsqueda se unirá Alicia Rinslet, una chica con la habilidad de purificar la oscuridad que quiere destruir a Delacroix por haber asesinado a sus compañeros y que odia a Sieg por sus poderes prohibidos.

Qué ofrece

Más que un *action*-RPG, *Chaos Legion* es un *beat'em-up* puro y duro con un fuerte trasfondo rolero. Y es que Sieg, el protagonista, no necesita explorar: sencillamente tendrá que ir avanzando por los 13 niveles del juego eliminando a las hordas de enemigos que encuentre por el camino, en unos combates dónde podrá invocar a alguna de las dos Legiones que podremos equipar (de los 7 tipos con las que contaremos). Podremos usar a estos monstruos en modo ofensivo, para que ataquen por nosotros, o en modo defensivo, para que nosotros hagamos el trabajo sucio mientros ellos lanzan sus magias cuando deseemos.

Qué esperamos

A los roleros más recalcitrantes seguramente no les gustará demasiado esa mecánica lineal y principalmente bélica a lo *Dynasty Warriors*, y es posible que a los amantes de los *beat'em-ups* les parezcan excesivos los aires de RPG que incluye el juego. Y sería una pena que *Chaos Legion* no funcionara, ya que tiene una de esas jugabilidades tremendamente medidas que tan bien se le dan a Capcom, unida a un nivel gráfico de calidad asegurada gracias al uso del motor gráfico de *DMC 2*... aunque vale, no tiene el nivel de *DMC* pero hay que reconocer que no está nada, pero que nada mal.



Mientras las Legiones hacen su trabajo, Sieg hace sus posturitas de Cloud de pelo rojo.

De dónde viene





La historia que Capcom nos cuenta en el juego proviene de una novela del mismo título publicada en forma serializada en la revista *Dragon Magazine*, realizada por la editorial nipona Kadokawa Shoten y dedicada fundamentalmente al mundo rolero (en ella han nacido *mangas* tan populares como *Slayers*, en nuestro país *Reena y Gaudy* por su pase televisivo en TVE). Como ya os podéis imaginar, en previsión del posible éxito del juego, la editorial ha lanzado recientemente una nueva edición de la novela...









El fogoso aliento del Dragón

Breath of Fire V: Dragon Quarter

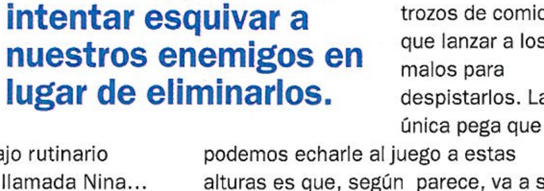
Los *Breath of Fire* quizá no sean los juegos más populares del mundo del Rol, pero desde luego tienen una calidad a prueba de bomba. Por eso es digno de celebrar que Capcom estrene su saga más rolera en PS2



"Lo siento, pero hoy no puedo quedar porque voy a visitar a unos cuantos dragones"

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **¿Septiembre?**

En esta ocasión Capcom nos traslada a un mundo subterráneo protegido por los "rangers", un cuerpo de seguridad formado por los típicos espadachines posturitas de los *Final Fantasy* de toda la vida, pero encima vestidos como extras de *Digimon World*. Uno de ellos es Ryu, un joven que pronto descubrirá su capacidad para transformarse en dragón. Además, en un trabajo rutinario rescatará una joven llamada Nina... que sería de lo más normalita si no fuera porque tiene alas. Vale, los más roleros del lugar habrán descubierto que los personajes protagonistas vuelven a ser los mismos de *BOF IV*, y de todos los juegos anteriores. Lo que no tiene nada que ver es el diseño de esos personajes que para esta ocasión es mucho más vanguardista.



Al igual que ocurría en *Grandia II*, podremos intentar esquivar a nuestros enemigos en lugar de eliminarlos.

Qué Ofrece

Aunque el argumento no hará ni mucho menos correr ríos de tinta, de lo que sí se hablará y mucho es del sistema de combate del juego basado en los típicos turnos del rol y en los AP, unos puntos con los que contamos para caminar hacia un objetivo y atacarlo, como si fueran los puntos de movimiento que se usan también en otros juegos de rol. Además, al igual que ocurría en *Grandia II* podremos intentar esquivar a nuestros enemigos en lugar de eliminarlos. Incluso dispondremos de trozos de comida que lanzar a los malos para despistarlos. La única pega que podemos echarle al juego a estas alturas es que, según parece, va a ser bastante cortito

Lo que esperamos

Hay redactores de *PlanetStation* que continúan enamorados de *BOF IV*, por lo que tan sólo queda pedirle a Capcom que el juego tenga los niveles de calidad y de magia de su hermanito mayor... bueno, eso y que los rumores que apuntan a que sólo podrá transformarse en un único tipo de dragón sean falsos...

De dónde viene



Pues sí amigos, estamos ante el quinto capítulo de la saga *Breath of Fire*, y lo que más diferencia a este *Dragon Quarter* de sus hermanitos menores no es el aspecto de inocentes colegiales de los héroes, ni el diseño en *cel shading* de los gráficos, ni siquiera el haber recortado las capacidades *draconianas* de los héroes. Lo más raro del caso es que... ¡¡¡No estamos en la Edad Media!!! ¿Pero qué es esto? ¿Si todos los *BOF* habían sido medievales? En fin, la verdad es que el diseño *pseudotegnológico* a lo *Final Fantasy* no le viene mal al juego... excepto cuando Ryu se transforma en Dragón en mitad de una fábrica, un ascensor o algo parecido, momento que queda un poco, digamos... "rarito".







futuro próximo

Rol en el espacio remoto

Star Ocean 3: Till the End of Time

No todos los grandes títulos llegan a nuestro país. Por ejemplo, hasta la fecha no hemos disfrutado de un sólo *Star Ocean*. ¿Será este el título que cambiará dicha dinámica?

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Tri-Ace**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Por determinar**

Aquellos de nuestros lectores que estén más puestos en eso del inglés, ya habrán deducido que el "océano de estrellas" del título es el espacio. Pues eso, la principal diferencia entre éste y otros RPGs es que la típica y tópica ambientación medieval de espada y brujería se sustituye por unos personajes con trajes posmodernos que viajan de un extremo a otro de la galaxia... pero que siguen combatiendo con espadas y brujería. Diferente sí, pero sin pasarse.

Nuestros protagonistas para la ocasión son Fate y Sophia, dos típicos personajes de videojuegos (ya sabéis, pelo de colores surrealistas, ojos como faros de camión) que realizan una expedición a un planeta que forma parte de la Federación Galáctica (el nombre con el que se conocen los planetas controlados por los humanos en el año 2879). Dicho planeta no debía estar tan controlado, porque son atacados por unos alienígenas que provocan que Fate se separe de sus padres

Manejaremos a tres personajes que atacarán alternado combos físicos y hechizos

Qué ofrece

El sistema de control seguirá siendo muy parecido al de toda la vida: manejaremos una partida de tres personajes que atacarán a los enemigos alternando combos físicos de lo más devastadores con esos hechizos que todo RPG que se precie siempre ofrece. A eso se añaden unas fases de exploración en las que podremos esquivar a los monstruos en lugar de vernos obligados a luchar con ellos (señores de *Final Fantasy* a ver si toman nota) y una calidad gráfica que, como podréis observar en estas capturas, va a ser excelente.

Que esperamos

Parece ser que por fin, tras tres *Star Ocean* que jamás vieron la luz en Europa, la fusión de Square y Enix (y el consiguiente monopolio del rol que ello conlleva) permite tener serias esperanzas de que este nuevo título llegue hasta nuestro país, aunque eso puede depender del éxito que el juego alcance en otros territorios, sobre todo en Estados Unidos. No es por abusar, pero ya puestos no estaría mal que llegará con un modo a 60 Hz y subtitulado en castellano.



El protagonista huyendo de un tipo sospechosamente delgado. No se puede ser guapo

De dónde viene





La verdad es que la saga *Star Ocean* no ha sido tan prolífica como otras de las desarrolladas por Enix (ni que decir tiene que su saga estrella *Dragon Quest*, ya va por la octava entrega en Japón). El primer episodio apareció en Super Nintendo, pese a que tuvo bastante éxito, nunca salió de Japón, y su segunda entrega se hizo esperar. Sería en 1999, cuando se lanzó para la gris de Sony *Star Ocean: The Second Story*, un título que sorprendió sobretodo por su refinado sistema de creación de ítems y sus combates. Por aquello de aprovechar el tirón, Enix preparó un nuevo Star Ocean para Gameboy y Gameboy Color. Su título fue *Star Ocean Blue Sphere*, y como acostumbra a pasar tampoco tuvo precisamente un gran lanzamiento fuera del país del sol naciente.





La Humanidad en peligro

Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht

De entre las nuevas sagas roleras que han nacido en Japón, *Xenosaga* es sin duda la más brillante y prometedora. ¿Superará la hegemonía de *FF*? ¿Llegará a nuestro país?

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Monolith**
Editor **Namco**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Algún día**

Tras ser descubierto en una excavación del Lago Turkana, en Kenya, un extraño y poderoso artefacto llamado Zohar, se convierte en la base de un sistema de armas centinelas denominado Deus. 4000 años más tarde su energía se agota mientras la Humanidad lucha contra la raza de los *gnosis* (capaces de matar con el tacto e invulnerables a las armas comunes), por lo que los supervivientes deben dejar una Tierra destruida en busca de un objeto perdido en el espacio que parece tener un poder similar al Zohar. Por el camino la joven Shion Uzuki trabaja en el proyecto KOS-MOS, un androide para luchar de forma efectiva contra los *gnosis*...

Qué ofrece

En *Xenosaga* podemos disfrutar de unas 20 horas de vídeos que nos cuentan una historia de lo más compleja, densa e interesante... pero claro, eso provoca que este título en sí apenas dé para 20 horas de juego real. Aun así, los desarrolladores de Monolith se han asegurado de hacernos disfrutar de esas horas, no sólo gracias a un sistema de combate original y divertido (basado en el uso de "puntos de acción" a lo *Chrono Cross* y la posibilidad de "invocar" a unos *mechas* llamados AGWS), sino sobre todo a una variadísima jugabilidad que no dejará indiferente a ningún aficionado al rol.





Qué esperamos

Aunque más de uno se haya echado las manos a la cabeza al saber que en *Xenosaga* pasamos casi más tiempo viendo vídeos que jugando, en cuanto le pongan las manos encima y se adentren mínimamente en su compleja e inigualable historia van a ser incapaces de soltarlo... si ocurren dos milagros, claro: que alguien se atreva a sacarlo en España y, sobre todo, que lo hagan como mínimo con subtítulos en castellano. Es lo que se merecería una auténtica obra maestra del género como este juego, llena de personalidad y con una jugabilidad realmente antológica.







De dónde viene





Xenosaga es el primer capítulo de una saga de seis juegos cuyo argumento deriva de un título que, si bien vendría a ser algo así como el quinto capítulo de la serie, en realidad no está incluido en ella: *Xenogears*. Desarrollado para Square en 1998 por el futuro *staff* de Monolith, narraba la larga batalla entre los Kisleb y los Ave', descompensada gracias a la recuperación de unas antiguas armas: unos *mechas* llamados Gear Earthers. A partir de allí sus creadores urdieron una trama llena de robots gigantes, plagas de zombis y gente con destructivos poderes mentales, contada tanto a través de secuencias de vídeo al más puro *anime* como mediante la clásica exploración.

futuro próximo



Drakengard

¡Me has dejado mudo!

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Cavia**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Algún día**

Durante la guerra contra un malvado imperio, los monarcas de un pequeño reino son aniquilado por un Dragón Negro, dejando huérfanos al príncipe Kamui y a la princesa Furiae. Él entregará su capacidad de hablar a cambio del poder de una Dragona Roja para combatir a sus enemigos, mientras que ella será raptada por una diosa para convertirse en la guardiana de su sello.

Qué ofrece

Igual que ocurre con *Chaos Legion*, este RPG tiende un puente entre el rol clásico y otro tipo de géneros: por ello encontraremos combates aéreos a lo *Panzer Dragoon* (a media altura o por los cielos) junto a peleas a ras de suelo a lo *Dynasty Warriors*. Eso sí, podremos escoger entre cinco personajes que podrán usar 60 armas distintas cuyo poder aumentará cuanto más uso les demos.

Qué esperamos

No es un juego de rol al uso, pero su enfoque un tanto distinto (y, por qué no decirlo, mucho más trepidante) de un género tan cuadriculado como el que nos ocupa, nos suena de lo más atractivo y espectacular... Además, tener detrás a Square Enix prácticamente nos garantiza un nivel técnico de relumbrón y una jugabilidad estudiada al milímetro.





.hack

El juego dentro del juego

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Cyberconnect 2**
Editor **Square Bandai**
Distribuidor **¿Lo habrá?**
Lanzamiento **¿Nunca?**

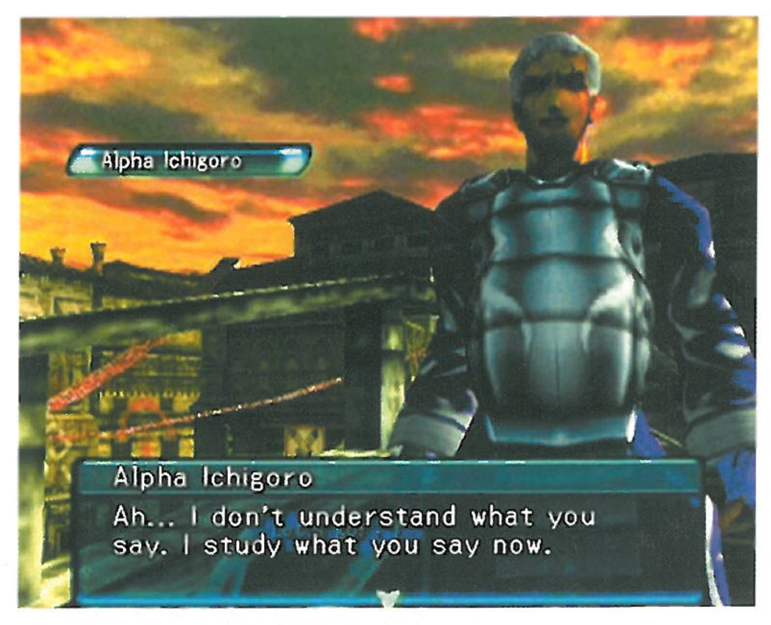
En un futuro no muy lejano, millones de personas están enganchados a *The World*, un videojuego en línea. De repente algo empieza a fallar en el juego y muchos jugadores caen en coma sin que haya una explicación razonable. Uno de ellos es Orca, un amigo de Tike, nuestro héroe. Extrañado, éste decide investigar que está pasando en el único lugar posible: el interior del mundo virtual de *The World*.

Qué ofrece

Además de presentar una trama adulta y complicada, el juego cuenta con un inmenso (y virtual) mundo a explorar que se aprovechaba con detalles como interferencias en el transcurso de las misiones, o la posibilidad de absorber "datos" de los enemigos; lo cual a efectos prácticos significaba poder robarles los poderes. Además, el número de personajes con los que podemos formar equipo (y darles ordenes), es enorme, ya que representan ser otros personajes conectados a *The World*.

Qué esperamos

Pese a que se está lanzando actualmente en Estados Unidos, las posibilidades de que un juego dividido en cuatro llegue a Europa parecen tan reducidas como las que tiene la el Murcia de ganar el próximo campeonato nacional de Liga. Ojalá nos equivoquemos (los de Murcia estarían contentos).









Suikoden III

La guerra de las razas

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **¿Lo habrá?**

Tres razas la mar de diferentes llegan a un acuerdo para mantener la paz en su mundo. Pero como en el mundo de los videojuegos nada es eterno (y menos aún la paz, porque sino no tendríamos videojuegos) sufrirán una traición que acabará en una guerra desastrosa.

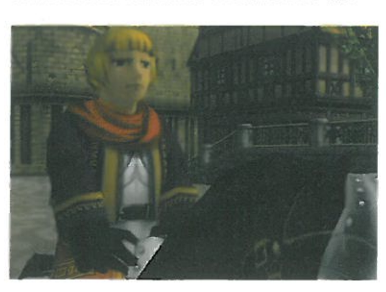
Qué ofrece

Lo más destacado del juego es su sistema de puntos de vista (si amigos, ni sistemas de combates ni argumentos) llamado *Trinity Sight.* Dicho sistema nos permitirá avanzar en el juego viviendo la misma historia a través del manejo de tres personajes distintos. Claro que también son bastante destacables las casi cien horas de juego y el sistema de combates con seis personajes simultáneos, que de tan original es amado por unos y odiado por otros.

Qué esperamos

Estamos ante otro gran juego que difícilmente va a llegar a España, pese a aque sí salieron sus dos entregas anteriores. Más que nada porque en Japón se puso a la venta en octubre del 2002, y no hay ningún rumor que apunte su salida. Una lástima.











Arc the Lad: Twilight of the Spirits

Mi hermano (el) del alma

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Cattle Call**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **¡Ojalá!**

Un noble humano, Kharg, busca el poder de las Grandes Piedras Espirituales para usarlo en la defensa de su reino de un ataque de sus enemigos, además de restaurar su maltratada tierra. En cambio Darc, el hermano perdido de Kharg, ha crecido entre los demonios y ahora busca para ellos las Piedras. Entre ambos se interpondrá Lillia, una amiga de Kharg que salva la vida de Darc... que inevitablemente se enamora de ella, creando un triángulo amoroso.





Qué ofrece

En esta cuarta entrega de *Arc the Lad* podremos alternar entre las historias de Kharg y Darc, pudiendo manejar entre una y otra hasta un total de 14 personajes distintos. Su sistema de combate se caracteriza por tener ciertos elementos tácticos al estilo de *FF Tactics*, además de un método de ataque en base a círculos muy parecido al de *Breath of Fire V*.

Qué esperamos

Los dos puntos de vista complementarios le dan un gran atractivo a la historia de *Twilight of the Spirits*, por otro lado uno de los puntos fuertes de la saga. Quizá no acaba de convencer su nivel gráfico más bien normalito, pero su peculiar sistema de batallas puede hacerle ganar suficientes puntos como para convertirle en una de las ofertas más atractivas para PS2.



"Claro que te han salido escamas... ¡Mira que te dije que no te comieras los bocadillos de boquerones del Bar Budo!"

futuro próximo

Final Fantasy XI: Vision of Ziraat

Vana'diel-nos las doce si seguimos jugando

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Veremos**

Cuando el pasado año apareció *Final Fantasy XI* en las tiendas japonesas, durante los primeros meses todo fueron fallos de conexión, *bugs* y problemas varios. Después de cierto tiempo arreglándolos, Square Enix ha decidido juntar todas las mejoras necesarias, uniéndolos a unas cuantas ampliaciones al mundo de Vana'diel, en una expansión denominada *Vision of Ziraat*, que hay que descargar en el disco duro de la PS2.

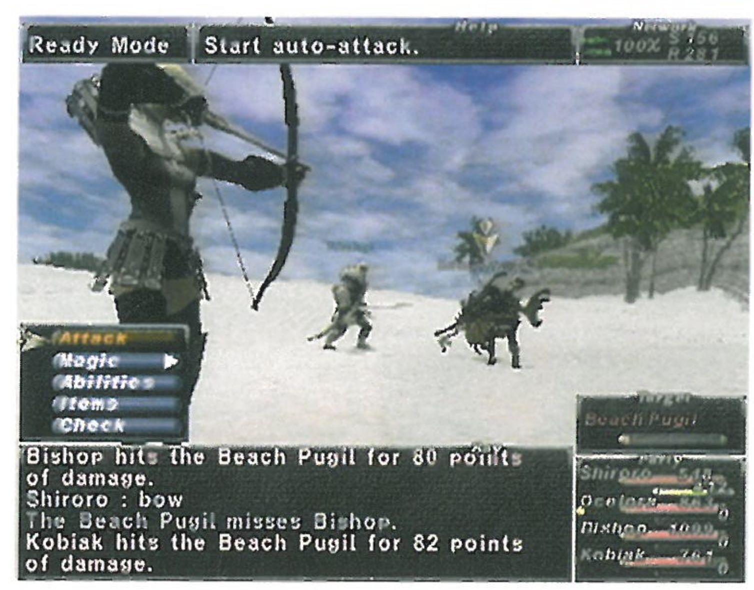
Qué ofrece

Además de las pertinentes correcciones de los fallos de la primera versión del juego, esta edición incluye misiones expandidas o completadas; nuevas áreas a explorar como El Árbol Boyahda, El Entremundo o La Atmósfera Visionaria; nuevas profesiones como caballero del dragón, ninja o invocador; y, como esta última ocupación precisa, introduce algunas bestias a las que convocar mágicamente, como Ifrit, Titan o Ramuh.

Qué esperamos

Ahora que la conexión de la PS2 a Internet está a punto de caramelo en nuestro país, sólo es cuestión de tiempo que nos llegue *Final Fantasy XI*... esperemos que en una versión que traiga *Vision of Ziraat* ya incluida. ¿Qué fan de la saga no sueña con vivir sus propias aventuras en el mundo de los *FF*, moviéndose sobre chocobos e invocando poderosos eones?







Final Fantasy X-2

Moríos de envidia, Spice Girls

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Navidad**

La ex invocadora, y actual émula de Madonna, Yuna y su primita, la pizpireta e inmadura Rikku, se unen a una espadachina llamada Paine para ir en busca de pistas que las puedan conducir hasta Tidus, el prota del *FFX* (sí sí, ese que era un sueño; no nos preguntéis como se lo van a montar los de Square para arreglar ese "pequeño detalle", porque no lo sabemos). Por el camino, descubrirán una terrible conspiración que puede destruir Spira

Qué ofrece

Pone *Final Fantasy* en la carátula, ¿no tenéis bastante?. Vale, pues añadid un nivel técnico prodigioso, una trama menos oscura que en otros títulos de la saga, mucho humor y... esto... digamos... chicas ligeras de ropa. Suena un poco raro, pero teniendo en cuenta que es un éxito de ventas absoluto en Japón, no se puede negar que a Square-Enix la jugada le ha salido redonda

Qué esperamos

Miradlo por el lado bueno. Este juego va a llegar a Europa segurísimo. Vale, no os descubrimos ningún secreto, pero siempre alegra. Sólo nos queda esperar que los nuevos distribuidores garanticen una versión digna sin unas franjas tan exageradas como las de *FFX*







Xenogasa Episode II: Jenseits von Gut und Boese

En el límite del bien y del mal

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Monolith**
Editor **Namco**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Algún día**

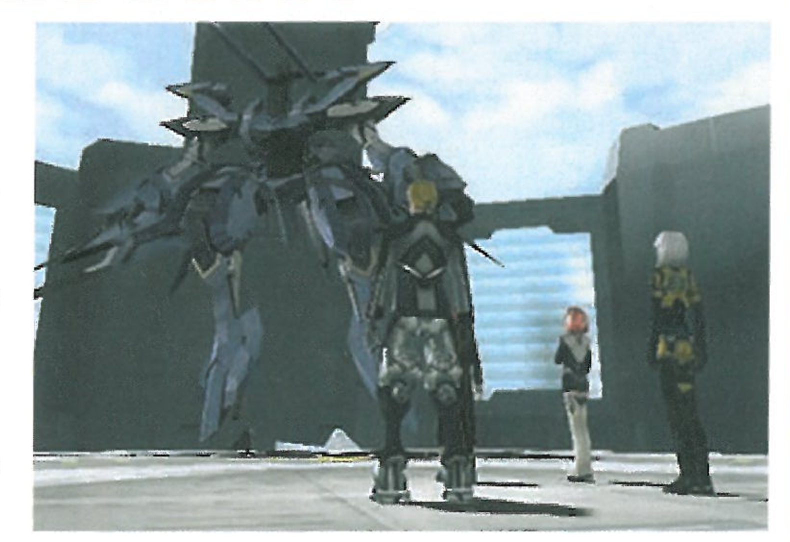
Poco se sabe del argumento de *Xenosaga II*, aparte de que en esta ocasión Shion Uzuki no será la protagonista principal, sino que tomará su relevo su hermano mayor Jin. Por supuesto volverán personajes del primer episodio como KOS-MOS, Chaos, Jr, Albedo y Margulis junto a un nuevo figurante, además de dos mechas denominados E.S. Asher y E.S. Issachar. Además, los programadores han prometido responder a todas las preguntas planteadas en *Xenosaga*.

Qué ofrece

Tratándose de la saga madre de Monolith, podemos estar completamente seguros de que la historia será el motor principal de *Xenosaga II*... y además la veremos interpretada por unos personajes que, aun conservando cierto aire *manga*, tendrán un modelado mucho más realista. Por otro lado, los desarrolladores han asegurado que se arreglarán problemas de *Xenosaga* como su sistema de batallas o el balance secuencias-juego.

Qué esperamos

A pesar del casi total desconocimiento que hay sobre *Xenosaga* en nuestro país, ésta es una de las sagas más brillantes que ha dado el RPG durante los últimos años... y, sin lugar a dudas, *Xenosaga Episode II* tiene todos los números para superar ampliamente a su predecesor, tanto a nivel argumental como a nivel jugable. Desde luego, es una pena que *Final Fantasy* se coma casi todo el mercado rolero y no deje espacio para juegazos como éste.



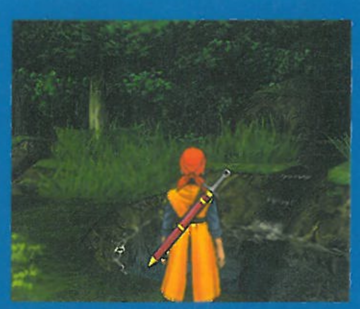




Dragon Quest VIII

La principal ventaja que Square y Enix han conseguido con su fusión es (aparte del monopolio de los juegos de rol) que ahora les resultará sumamente fácil sacarse de la manga grandes lanzamientos. La gran saga de RPG's en Japón (con permiso de *FF*), *Dragon Quest*, pertenece ahora a esa megacompañía rolera y por fin se van conociendo algunos detalles sobre su octava entrega, la primera de la serie que se moverá completamente en tres dimensiones. A este paso a las 3D se le han unido otras mejoras, como por ejemplo que muchas de las acciones que anteriormente se describían con texto contarán con su animación. Igualmente se mantendrán muchos de los monstruos de la serie. Pero las principales novedades se darán a nivel jugable: el día transcurrirá en tiempo real, y nuestro protagonista será capaz de interactuar con su entorno moviendo objeto, abriendo armarios y cajas para investigar, etc . Ninguno de los siete episodios anteriores vieron la luz más allá de Japón, pero vista la unión de Enix y Square y la modernización total que va a sufrir la saga... quizá deberíamos albergar esperanzas.









futuro lejano


Aquí nuestro redactor jefe Crazy Spify después de que entregáramos tarde este reportaje.

Shadow Hearts II

¡Ay! Corazón oscuro

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Nautilus**
Editor **Aruze**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento ***Qui lo sa!***

Año 1915, durante la Primera Guerra Mundial. Una oficial alemana, Karen Koenig, está con su unidad de misión en tierras francesas, donde tiene un encontronazo casi mortal con un misterioso demonio. Tras él se encuentra con Nicholas Conrad, un exorcista enviado por el Vaticano al pueblecito de Domremy, dónde Karen tenía que cumplir su misión. A su búsqueda se unirá una niña de ocho años llamada Jeanne, acompañada de un lobo que responde al nombre de Blanc.

Qué ofrece

En lugar de los fondos prerenderizados del primer *Shadow Hearts*, en su secuela encontraremos un mundo totalmente 3D, además de una cierta mejora gráfica. Se mantiene su controvertido (y un tanto frustrante) sistema de combate basado en el "Anillo del Juicio", eso sí, mejorándolo ligeramente. Sobre todo se va a dar una importancia mucho mayor al uso de combos para derrotar a los enemigos.

Qué esperamos

Aunque el sistema del "Anillo del Juicio" para los combates seguirá poniendo de los nervios a más de uno, si el nivel gráfico sube unos cuantos puntos (el de su antecesor era digno de PS One) y la historia que se nos cuenta es tan interesante y adulta como la de *Shadow Hearts*, podemos estar ante una muy buena alternativa a las sagas más populares.


No, no es que acabe de hacer la Primera Comunión, es que es el bueno del juego y tiene que ir bien blanquito...

Baldur's Gate: Dark Alliance II

Emulando a Conan el Bárbaro

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Black Isle Studios**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Lanzamiento **Por determinar**

Una continuación no muy directa del primer *Dark Alliance*. Empezaremos el juego en los alrededores de Puerta de Baldur, salvando una caravana atacada. Después, nuestras aventuras nos llevarán a descubrir una nueva conspiración contra la ciudad por parte de las fuerzas del mal. Los programadores aseguran que el juego dará respuestas al final de su antecesor, pero que no será necesario haberlo jugado para entender la trama

Qué ofrece

Se ha aumentado a cinco el número de personajes seleccionables, y se les ha acercado más a los oficios más clásicos del universo *Dungeons and Dragons*. Además, esta vez la historia individual de cada personaje tendrá mucha más importancia, haciendo que realmente valga la pena acabarse el juego con cada personaje.

Qué esperamos

Dos cosas básicamente: por un lado, que el juego no sea tan lineal como su primera parte (hacia el final se volvía realmente monótono, dada la ausencia de sub-quest o cosas por el estilo). Por otro, que el acercamiento a *Dungeons and Dragons* no derive en un juego más complicado a lo *Neverwinter Nights*. Posiblemente los usuarios de consola no lo entenderán.




Realmente no nos negaréis que un cierto parecido con Conan sí tiene...

Grandia Xtreme

A tortas por la vida

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Game Arts**
Editor **Enix**
Distribuidor **¿Lo tendrá?**
Lanzamiento **Difícil**

Si a las bajas ventas que ha tenido *Grandia Xtreme* en Japón y Estados Unidos le unimos el relativo fracaso de *Grandia II* en España, no es de extrañar que nadie se atreva a lanzar este último episodio de la saga. Tampoco nos vamos a perder un juegazo, ya que por desgracia *Xtreme* peca de tener una historia superflua y lineal, además de unos personajes planos y apenas esbozados... pero por otro lado, como es habitual en la serie, cuenta con uno de los sistemas de combate más divertidos, manejables y adictivos de la historia de los RPG's.





"Oiga amigo, le juro que yo a su mujer no la he tocado... en todo caso la he lamido un poco, pero de casualidad y eso"

Chrono Cross

Una obra maestra, sin más

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square**
Editor **Square**
Distribuidor **Ni tiene ni tendrá**
Lanzamiento **Totalmente desechado**

Algún día alguien debería acorralar en un callejón oscuro a algunos de los directivos de Square Enix y preguntarles por qué insisten en vender a los usuarios europeos de PS One toda la saga *Final Fantasy*, incluso sus capítulos menos lucidos, y en cambio dejan en el olvido una obra maestra del rol como *Chrono Cross*, probablemente el mejor RPG para la gris de Sony, que Square ha hecho junto a *FF VII* y *Vagrant Story*. Su inigualable historia, su complejo e increíble sistema de combate, sus más de cuarenta personajes controlables y sus inacabables horas de juego lo hacen imprescindible para cualquier rolero de pro.



Por eso gusta tanto *Chrono Cross* en la Redacción de *PlanetStation*: hay bares en cada esquina del mapeado.



Legaia II: Duel Saga

Nadie habla su idioma...

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Contrail**
Editor **Fresh games**
Distribuidor **Nadie**
Lanzamiento **Nunca**

Estamos ante uno de los casos más extraños que nos hemos echado a la cara. Este juego estaba a punto de salir, pero las compañías no se pusieron de acuerdo a última hora (más que nada por el tema de la traducción) y el juego se ha alejado definitivamente de nuestro país. ¿Qué que nos hemos perdido?. Pues la segunda parte del *Legend of Legaia*, un juego notable que sí vio la luz en PSX. *Legaia II* narraba las aventuras de Lang, que debía enfrentarse al malvado Avalon para recuperar el Cristal que daba agua infinita a su pueblo. La verdad es que tuvimos ocasión de jugar a una demo hace algunos meses, y tampoco parecía que nos estuviéramos perdiendo ninguna maravilla.



Con esa pinta de nieto de Son goku, este buen mozo sólo puede ser protagonista de videojuegos

Los que nunca saldrán de Japón

Desgraciadamente, hay títulos que jamás verán la luz fuera del país del sol naciente, sea porque no le interesa a sus compañías o porque tratan temas muy japoneses. Y no, no hemos metido a la saga *Dragon Quest* en este apartado:

Growlanser IV

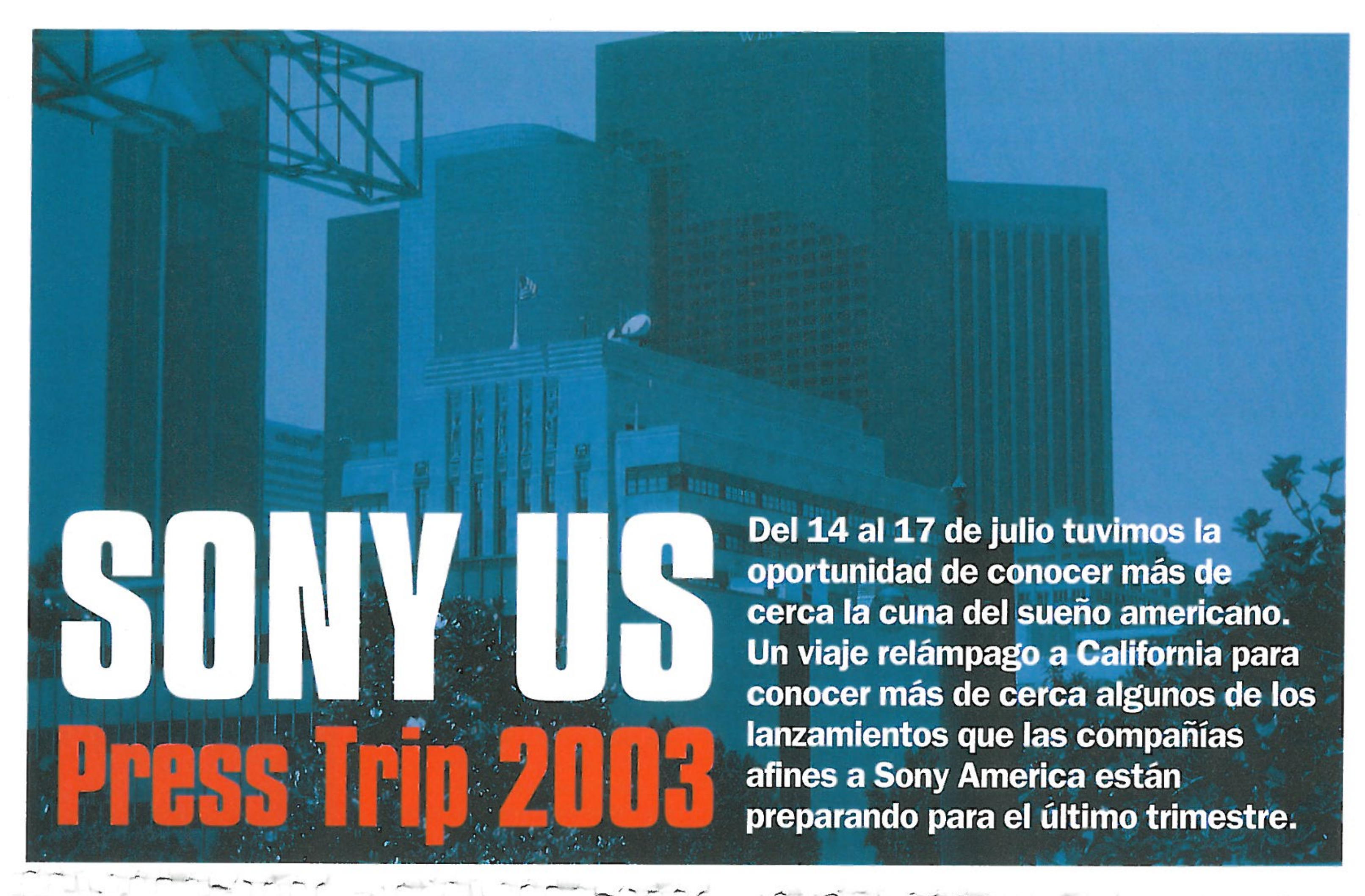
Poco se sabe hasta el momento del nuevo capítulo de la saga rolera de Atlus, aunque sí se conoce su historia, que narrará la batalla entre el mercenario Greveniel y un ejército de ángeles oscuros.

Busin 0 Wizardry Alternative Neo

La propia Atlus anunció la precuela de *Busin*, (juego de rol lanzado en el 2001) de la que a estas alturas no se sabe prácticamente nada. Teniendo en cuenta que la primera parte no llegó a España, no hay muchas esperanzas de que ésta lo haga.

Phantasy Star 3D Ages

En la línea de reediciones llamada Sega Ages, la compañía nipona sacará en Japón este pack que contiene los *Phantasy Star I, II* y *IV*. No nos engañemos, Estas cosas casi nunca llegan a España.



SONY US Press Trip 2003

Del 14 al 17 de julio tuvimos la oportunidad de conocer más de cerca la cuna del sueño americano. Un viaje relámpago a California para conocer más de cerca algunos de los lanzamientos que las compañías afines a Sony America están preparando para el último trimestre.

Diario de un reportero
Lunes 14 de julio

07:00 Con más ojeras que un hippy después de un concierto de *reagge* llego al aeropuerto de Barcelona. Tras facturar el equipaje procedo a tomar el último café decente de los próximos cuatro días. Mmmm...

09:15 ¡Yupi! Estamos volando y sirven desayuno. Nunca me habría imaginado que British Airways sirviera como desayuno ¡Un bocadillo de jamón serrano! La gastronomía española se expande.

11:15 Tras aterrizar, después de cambiar la hora del reloj por una menos que en España y pasarme tres cuartos de hora "viajando" por las terminales de Heathrow, llego a la puerta de embarque del vuelo que nos llevará a Los Angeles. Compruebo que la zona de fumadores es lo más parecido a un campo de concentración nazi, aunque aún así hago uso de ella.

11:30 Coincido por fin con los otros dos periodistas españoles y con el representante de Sony España. Felices por el encuentro y ante la dura tesitura de pasarse once horas en un avión decidimos celebrarlo con el último pitillo de las próximas horas.

13:30 Tras unas pocas horas de vuelo descubro que todo lo que dicen sobre los viajes transoceánicos en avión se queda corto. Encima no se puede bajar la ventanilla ni comprar cassetes de Manolo Escobar en las gasolineras.

15:30 No, no he viajado en el tiempo. Pero tras mirar la hora local descubro que hemos aterrizado en Los Angeles con nueve horas menos que en España, ganando unas cuantas horas al día. Tras cumplimentar un inteligente cuestionario en el que se me pregunta si soy terrorista, tengo alguna enfermedad contagiosa o ataques psicóticos, el servicio de aduanas me deja entrar en el país (pobres ilusos).

17:00 Tras comprobar que en los taxis de Los Angeles no escuchan a Camela llegamos a nuestro hotel frente a la playa de Santa Monica. Desde ese momento, y sobretodo al ver la habitación, decidimos proponer que el presidente de Sony sea canonizado.

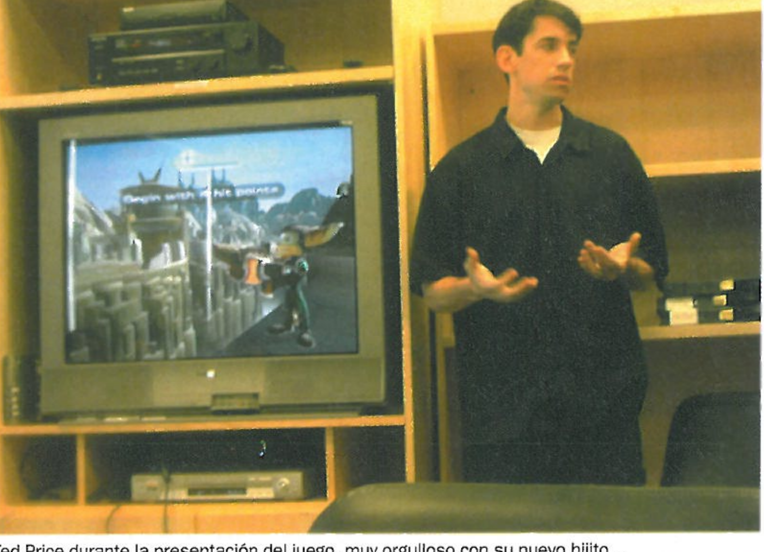
18:00 Bañito en el Pacífico y merienda con pizza. Nos esperan tres días muy duros y hay que aprovechar las pocas horas libres que tenemos.

20:00 Encuentro con el resto de la prensa europea y respondables de Sony. Nos llevan a un idílico restaurante frente a la playa. Comemos muy bien pese al cansancio, aunque empezamos a intuir que les gusta mucho el picante a estos americanos. Larguísimo paseo para bajar la comida y a la cama.

El regreso de dos héroes

Ratched and Clank 2

Ted Price y el equipo de Imsomniac Games nos recibieron en sus oficinas para mostrarnos la nueva entrega de *R&C2*, después del éxito conseguido con la primera parte del juego que ya ha vendido 1,8 millones de copias.

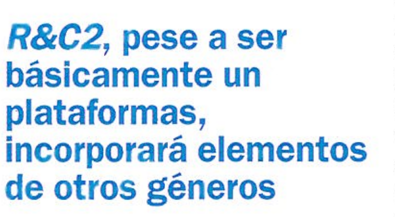


Ted Price durante la presentación del juego, muy orgulloso con su nuevo hijito...

Argumento

Tras su victoria sobre el malvado Drek, Ratched y Clank son contratados por la empresa MegaCorp, situada en la lejana galaxia Bogon. Al parecer el nuevo producto de la empresa, la "protomascota", ha sido robado por un extraño enmascarado. Pero algo oscuro se cuece en esa empresa, por lo que armados de coraje y sobretodo de muchas armas, valga la redundancia, nuestros amigos se verán metidos en una nueva aventura.

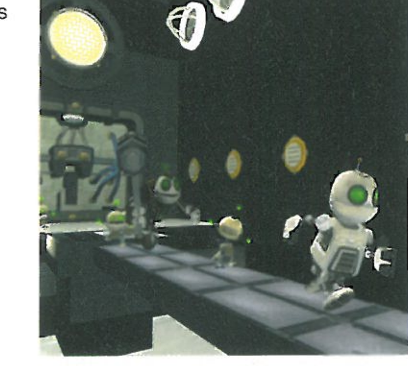
Últimamente estamos comprobando como se produce la fusión entre géneros en muchos de los lanzamientos que llegan a nuestra consola. *R&C2*, pese a ser básicamente un plataformas, también incorporará elementos de otros géneros. Por ejemplo utilizará aspectos más propios de un RPG, como la posibilidad de adquirir experiencia que nos permita mejorar nuestro personaje y sobretodo, incrementar la potencia y posibilidades de nuestras armas. Otro ejemplo, los variados mini-juegos que se incluyen.

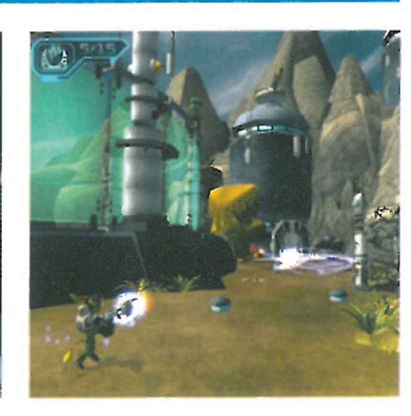


***R&C2*, pese a ser básicamente un plataformas, incorporará elementos de otros géneros**

Ted Price nos explicó que en esta segunda entrega del juego, buscaban potenciar especialmente el hilo argumental, y que el juego fuera lo más variado posible. También nos dijo que querían evitar la sensación de que simplemente se debe ir pasando de nivel. Querían una historia en la que los personajes tuvieran algo que decir, por lo que se les ha intentado dotar de una fuerte personalidad. Por otro lado han intentado ofrecer muchos diálogos ingeniosos y toques de humor, al más puro estilo *Futurama*. Realmente parece que lo conseguirán, ya que fuimos testigos de varias escenas cinemáticas realmente hilarantes.

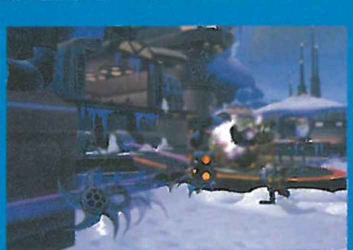
Otro aspecto destacado, y que realmente es la base de todo el divertimento del juego, es la gran cantidad y variedad de armas y objetos utilizables. Un departamento de Imsomniac se ha dedicado exclusivamente al diseño, modelado e implementación de más de 50 armas y





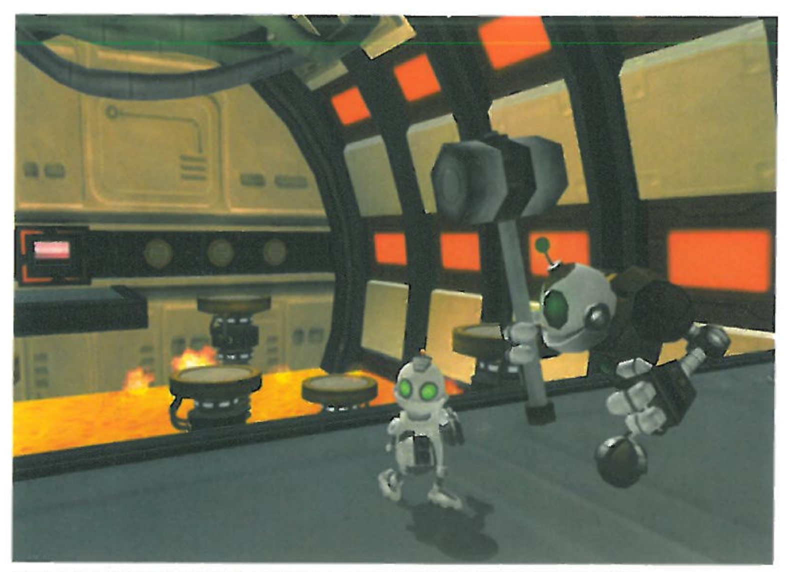


Preparen, apunten... ¡Fuego!





¿Convertir a tus enemigos en ovejas para después acabar con ellos? Pues bien querido lector, *R&C2* te ofrece esto y mucho más. Por ejemplo armas. ¿Qué tal un guante mini-torreta que lanza pequeñas torretas que después se reparten por el escenario y disparan automáticamente al enemigo? También nos ofrece pistolas láser, bombas gravitatorias o unos grandes discos metálicos cortantes que tienen la mala costumbre de trocear a nuestros enemigos. Otros ejemplos son los diferentes "gadgets" como el "Thermanator", capaz de congelar agua o derretir hielo según nos convenga, o el "Hypnomatic" que te permite controlar a tus enemigos, pasando por un planeador, un rayo atrayente y un largo etcétera de objetos útiles y la mayoría tremendamente originales.



Parece que a Clank le van a hacer ¡clanc! con ese enorme y decomunal martillo.



¿Qué pasa? ¿No es ser amable corresponder a alguien que te pide fuego?

"gadgets" que aportan al juego mucha diversión.

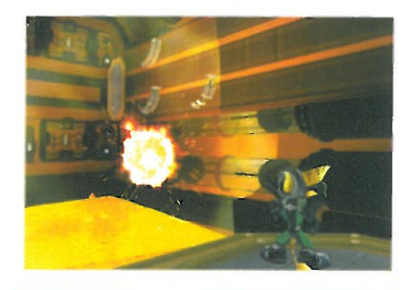
Por último nos destacaron que el juego será para todos los públicos, ya que no tendrá una dificultad extrema que asuste a los más jóvenes, ni será fácil acabarlo completamente para "picar" a los jugadores más veteranos. Veinte nuevos niveles un 50% más grandes que en la primera entrega se encargarán de ello.

Primeras impresiones

La verdad es que las mejoras respecto a la primera parte saltan a la vista. Un motor gráficos sólido y lleno de detalles y efectos especiales de calidad, nos transporta a un plataformas con muchas posibilidades. Armas destructivas e increíblemente divertidas, mini-juegos que rompen la monotonía típica de muchos plataformas y sobretodo un buen control, unidos a la inclusión de elementos propios de los RPG y a la cantidad y extensión de los niveles, garantizarán muchas horas de diversión.









Ted Price con la, ¡ejem!, mejor revista de videojuegos de ¡ejem! ¿España? Mmmm ¿quizás mejor de Europa..? del mundo, eso podría considerarse lo más acertado.

Diario de un reportero Martes 15 de julio

07:30 Con muuuuucho sueño partimos hacia los estudios de Imsomniac Games.

08:30 Tras aceptar las pastas y bebidas que nos ofrecen, Ted Price nos presenta todas las novedades de *Ratchet & Clank 2.* Tras la presentación podemos probar el juego y la verdad es que es tremendamente adictivo.

12:00 Procedemos a comer (un poco temprano para mi gusto) en los mismos estudios. Catering italiano que completa nuestros ya llenos estómagos.

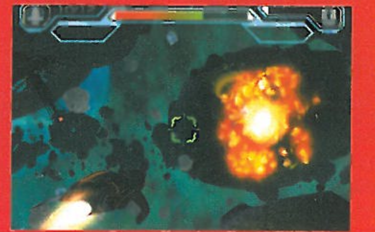
14:00 Nos dirigimos a un club de tiro. Allí experimentamos con armas reales y, afortunadamente, enemigos de papel. La prensa española, como era de esperar, realiza una auténtica masacre con las pobres dianas que quedan hechas unos zorros.

16:30 Dejamos, muy a nuestro pesar, la galería de tiro y asistimos en una sala de nuestro hotel a la presentación de *Syphon Filter Omega Strain.* Los disparos de ahora son sólo digitales (snif).

18:00 Otras dos horas libres nos traen el segundo y último bañito en el pacífico. El resto de la prensa europea ha olvidado el bañador. Para espabilados nosotros.

20:00 Cena italiana y otro larguísimo paseo para bajarla. Nos vamos a dormir tarde y eso que mañana madrugamos.

Grandes minijuegos





Combates espaciales a lo *Star Wars*, carreras de velocidad a lo *Wipeout* , batallas de mechas en una ciudad que quedará completamente arrasada, enfrentamientos en un escenario cerrado con decenas de enemigos... Estos son algunos de los mini-juegos a los que accederemos siguiendo la trama argumental y que nos permitirán disfrutar de algo más que el simple y típico modo de juego de un plataformas en 3D.

Pim, pam, pum online

Syphon Filter The Omega Strain

Sony nos presento su nueva entrega de la saga *Syphon Filter*, que permitirá el juego online cooperativo y aportará un buen número de posibilidades para todos seguidores de los *shooters* en tercera persona.

Argumento
Un nuevo y mortal virus ha aparecido en diferentes puntos del planeta, coincidiendo con la fuga de la enigmática Mara Aramov de una prisión de alta seguridad. Nuestra misión será combatir una trama terrorista mundial, junto con otros agentes especiales y recorriendo diferentes países en una dura batalla a contrarreloj.

John Garvin, director creativo del equipo del Foster City Studio de Sony, fue el encargado de presentarnos la nueva entrega de *Syphon Filter*. La principal novedad será la posibilidad de jugar online con hasta tres personas más, utilizando además el Head Set para comunicarse entre ellos, el cual soportará también el reconocimiento de voz. Y es que los 17 niveles con los que cuenta el juego, que también pueden jugarse en solitario, disponen de áreas a las que sólo podremos acceder con el juego cooperativo. Por ejemplo se nos mostró una escena en la que un jugador debe "aupar" a otro para que se encarame a una plataforma y después éste ayude a su compañero a subir, para que así puedan acceder a otro punto que, en el caso de jugar en solitario, sería inaccesible.

La principal novedad será la posibilidad de jugar *online* con hasta tres personas más

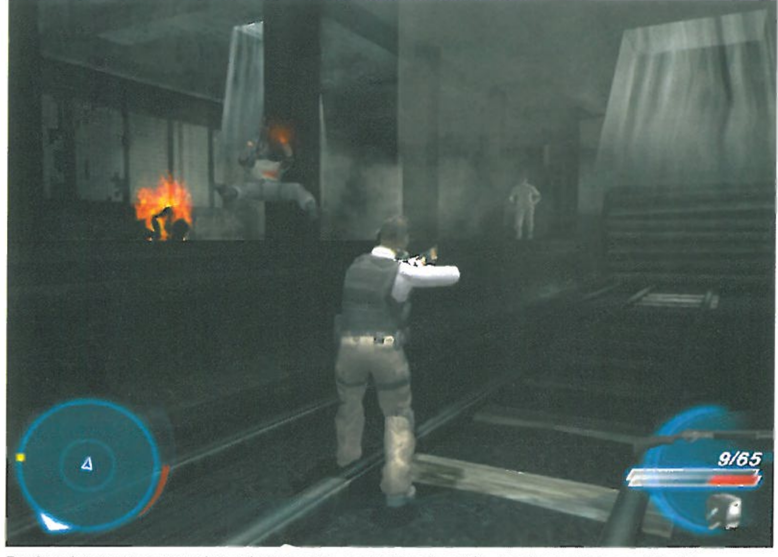
El apartado gráfico muestra un buen aspecto, además Garvin nos destacó la importancia de la luz en este juego. Si no conseguimos una linterna, habrá diferentes partes de los escenarios que estarán completamente a oscuras, siendo muy difícil moverse por ellos. También podremos aprovechar las zonas mal iluminadas para movernos sigilosamente, ya que otra de las novedades será la mayor importancia que se dará en este juego a la infiltración y el sabotaje. Por ejemplo podremos coger algunos de los enemigos del suelo y esconderlos (de que me suena a mi esto...).

Contaremos con más de cien armas diferentes, aunque evidentemente sólo podremos llevar unas pocas encima: dos de fuego, otra para el cuerpo a cuerpo y otra para arrojar.

El sonido también se ha cuidado al máximo, por ejemplo los terroristas hablarán en diferentes idiomas, ofreciendo así más realismo a la trama argumental, y la banda sonora incorpora un sistema de pistas de sonido que adaptará el ritmo a la acción añadiendo o quitando estas pistas según la situación.

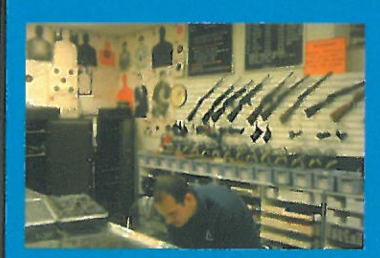


Primeras impresiones
Si el juego en solitario convertiría a este juego únicamente en un *shooter* en tercera persona simplemente correcto, el juego online permite ampliar enormemente sus posibilidades. Por otro lado cuenta con un buen apartado gráfico y un amplio catálogo de armas entre las que escoger, además de una buena cantidad de niveles, un control efectivo y unos enemigos con una IA bastante lograda.



Bonito sistema para ayudar a dar un salto mortal hacia atrás. Lo de mortal es evidente...

Armas reales





Una de las sorpresas de este viaje nos llevó a un club de tiro, el LA Gun Club situado cerca del Downtown de Los Angeles y junto a una zona no muy agradable para pasear. Sony quisó que comprobáramos en persona que significa disparar un arma, antes de asistir a la presentación del *Syphon Filter Omega Strain*. Fue para casi todos la primera experiencia con una arma de fuego real. Cada uno de los periodistas contaba con una pistola semiautomática y 50 balas, además de unas gafas y unos cascos protectores. No hay que decir que disfrutamos de las lecciones previas sobre como cargar y manejar el arma. Tras los tiros de rigor algunos se atrevieron con revólveres de grandes dimensiones e incluso con escopetas. Una experiencia única que nos permitió por una vez disparar sin pulsar ningún botón del mando de PS2.





Aquí arriba tenéis a John Garvin, director creativo y máximo responsable del equipo de programación de este nuevo *Syphon Filter*.

Diario de un reportero Miércoles 16 de julio

07:00 Partimos hacia San Diego. Dos horas y media de autocar nos aguardan, con sus inevitables retenciones. En EEUU todo son coches y más coches.

10:00 Llegamos a los estudios de Sony Online Ent., aunque la prensa española se debe tomar la mañana libre, ya que el juego que presentan en esta ocasión, *Everquest*, no saldrá en España.

14:00 Un divertido taxista nos ha llevado a un centro comercial de San Diego y ahora nos ha reunido de nuevo con el grupo. Estamos en los estudios de motion capture de la propia Sony en las afueras de la ciudad.

15:00 Asistimos a una demostración de captura de movimientos del juego *Rise to Honour* con unos protagonistas muy especiales: los stunts del grupo Zero Gravity. Insistimos en tocar a la única chica de este grupo para ver si es de goma, pero no nos dejan.

16:30 Tras presentarnos el juego y ver el resultado de las capturas, podemos probarlo. Muy divertido.

18:00 Todo el grupo se dirige a una bonita cervecería para degustar un poco de alcohol. Una copa a la que la prensa española, como os podréis imaginar, se resiste y sólo se la toma porque nos obligan. ¡Hics!

19:30 Otra cena con un horario poco habitual en nuestro país en un restaurante de pescado, dónde descubrimos que los rumores eran ciertos: Los americanos comen gambas con ketchup.

22:00 Partimos de vuelta a Los Angeles dónde llegamos de madrugada completamente exhaustos. Nuestro último día está a punto de llegar.



¡A ver! Se me numeran y van viniendo hacia aquí por favor...





El honor se defiende luchando

Rise to Honour

Toda la acción y los golpes de las películas de lucha al más puro estilo de Honk Kong se dan cita en este videojuego, con un protagonista de excepción: el gran Jet Li

Argumento

Kit Yun es el fiel guardaespaldas de Boss Chiang, el líder de una temida banda criminal de Honk Kong. Éste es asesinado, pero en sus últimos segundos de vida le pide a Yun que entregue un mensaje a su hija Michelle que vive en San Francisco. Pero llegar a esta la hija de Chiang no será fácil, ya que oscuras alianzas y traiciones acompañarán a nuestro protagonista.

Rememorando *Final Fight* o *Double Dragon*, las peleas callejeras a puñetazo limpio volverán a tomar nuestro televisor. *Rise to Honour* combina estas contiendas a base de artes marciales con algunas fases en las que nuestro protagonista utiliza armas de fuego.

Jim Wallace fue el encargado de mostrarnos las características principales de un juego, que la verdad, sorprendió gratamente a toda la prensa.

Lo más destacado es la posibilidad de luchar en 360º reales, sin necesidad de ir rotando continuamente a nuestro personaje hacia su siguiente enemigo.

¿Cómo? Pues de una forma sencilla a la par que efectiva. Con el stick analógico izquierdo controlaremos el movimiento de nuestro personaje y con el derecho indicaremos hacia dónde vamos a lanzar nuestro ataque. Dependiendo de la fuerza y el ángulo con el que movamos el stick derecho, atacaremos de una forma o de otra. Así, si estamos mirando a la derecha de la pantalla y un enemigo nos ataca por la espalda, bastará mover el stick derecho hacia la izquierda para que nuestro amigo protagonista propine una patada hacia atrás, con todo el estilo de las artes marciales, por supuesto.

Podremos luchar en 360º reales, sin necesidad de ir rotando continuamente

En el caso de los niveles con armas, el sistema será similar: con el stick analógico derecho seleccionaremos el



Con el sistema de llucha en 360 grados ya nadie podrá sorprendernos por detras



objetivo y con el botón R2 dispararemos. Además podremos cubrirnos y utilizar una especie de "bullet time" que vamos acumulando y que permite espectaculares movimientos.

El juego mostraba un correcto apartado gráfico que representa algunas localizaciones reales de las ciudades de Honk Kong y San Francisco, y un buen diseño de los personajes. Podremos reconocer fácilmente a Jet Li en el papel de protagonista.

Primeras impresiones

Rise to Honour es un juego que promete diversión a raudales. Su jugabilidad es excelente en la lucha con artes marciales, con un control exquisito y original. Lástima que en las misiones con armas únicamente deje disparar y no permita combinarlas con las artes marciales para acabar con los enemigos más cercanos. Por otro lado el apartado gráfico muestra un aspecto notable, con espectaculares escenas y movimientos gracias al *motion capture*.

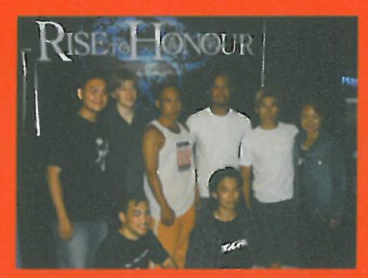
Me paso el día capturando...





Para la captura de movimientos, el equipo de stunts se equipa con un traje especial que lleva un buen número de marcadores que una serie de cámaras captan desde diversos ángulos. Estos marcadores se encuentran en puntos clave del cuerpo, y tras una calibración inicial, el ordenador puede distinguir como se están moviendo respecto a otras partes del cuerpo y también respecto al suelo, una cuadrícula de unos 100 metros cuadrados. Estos cambios de posición se trasladan posteriormente al modelado 3D del cuerpo del personaje, consiguiendo un efecto de movimientos reales, ya que todos están basados en referencias a movimientos de una persona de carne y hueso.









¡Si te mueves te capturo!





En las afueras de San Diego se encuentra el Mo Cap Studio, en el que recientemente se han capturado los movimientos implementados en el juego *Rise To Honour*. Para comprobar como se realiza el *motion capture* contamos con la presentación de Jim Wallace, director adjunto de Foster City Studio y productor del juego, y la presencia de Cory Yuen, el coreógrafo de las escenas de lucha de Jet Li en la gran pantalla, que en esta ocasión también se encarga de la dirección de las escenas de acción de Li y el grupo de stunts, el equipo de Zero Gravity, en el juego. Jet Li no estaba presente, pero el grupo de stunts nos ofreció una larga serie de golpes, caídas, puñetazos y patadas, realizadas magistralmente. Parte de las escenas fueron capturadas, y se nos mostraron minutos más tarde en una gran pantalla, en la que pudimos comprobar como personas de carne y hueso habían dado vida a personajes poligonales.



Los niveles con arma te permitirán descansar un poco los puños

Diario de un reportero
Jueves 17 de julio (y viernes... y sábado)

10:30 Partimos a pie a los estudios de Naughty Dog, en la misma zona de Santa Monica. Allí nos muestran sus instalaciones, con sus correspondientes departamentos.

14:00 Volvemos y comemos en el hotel junto a la piscina. Lastima que no estemos de vacaciones porque apetece un bañito.

15:00 Asistimos a la presentación de Jak II en una sala del hotel. Sus enormes posibilidades nos sorprenden, especialmente cuando nos dejan probarlo.

18:00 Tras recoger nuestro equipaje nos vamos al aeropuerto. Tras los temibles controles embarcamos y salimos ya de noche de Los Angeles. ¡Snif! ¿No podemos quedarnos un par de días más?

16:00 Viernes. Londres hora local. Llegamos. Queda poco para llegar a casa. Al menos eso creo.

18:00 Despedida lacrimógena con el resto de españoles que vuelan a Madrid con Iberia.

18:30 British Airways suspende todos sus vuelos por una huelga del personal de tierra. Miro mi billete y efectivamente: Estoy pringado.

00:00 Tras varias maldiciones y sin maleta llego a un hotel de Londres con otro español "agraciado" que se ha quedado en tierra y que he conocido en el aeropuerto. Por suerte al día siguiente consigo billetes para regresar a Barcelona. A las tres de la tarde del sábado llego... sin maleta.

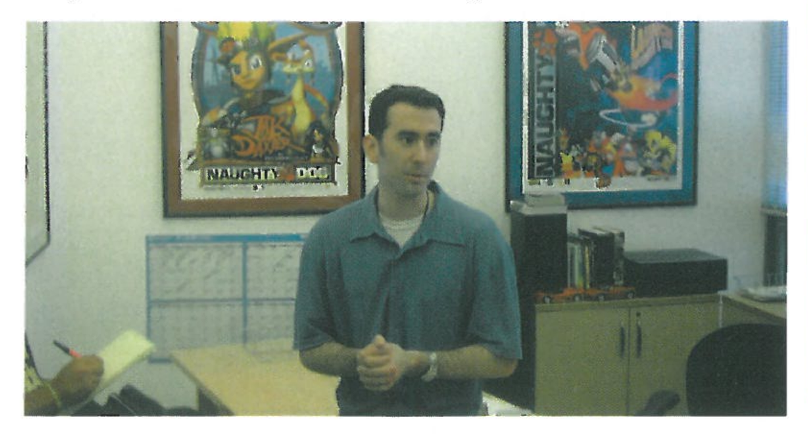
"Guiris" en Naughty Dog

Visitar la cocina en la que se han preparado algunos de los juegos más exquisitos para PlayStation es un auténtico placer

En la calle comercial más importante de Santa Monica, y justo encima de un amplio número de pequeños restaurantes de cocina rápida, se encuentran las oficinas centrales de Naughty Dog. Allí nos recibieron Jason Rubin y Andy Gavin, los dos fundadores de esta compañía que ha creado personajes de videojuegos como *Crash Bandicoot* o la pareja *Jak & Daxter*.

Tras una breve bienvenida, la prensa europea es dividida en pequeños grupos para iniciar el Tour por los estudios. Nuestro *cicerone* es Evan Wells, el director de *Jak II: Renegade*, el juego en el que actualmente están trabajando. Con él iniciamos el recorrido por los diferentes departamentos para conocer a todos los equipos que se coordinan para llevar a cabo un proyecto de esta envergadura. La visita a esta compañía, que ocupa dos plantas del edificio y da trabajo a más de 50 personas, nos acercó también al departamento de sonido. Allí nos explicaron que el juego está doblado en varios idiomas, incluyendo el castellano. Curiosamente, sin estar el juego completamente acabado, pudimos escuchar a Jak hablando un perfecto español, puesto que el doblaje ya está terminado. También vimos a otros programadores probando los diferentes niveles del juego, con el objetivo de detectar posibles errores y así poder corregirlos.

Esta compañía ha creado personajes de videojuegos como *Crash Bandicoot* o *Jak & Daxter*



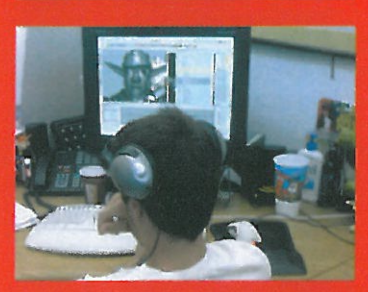
El origen de un juego



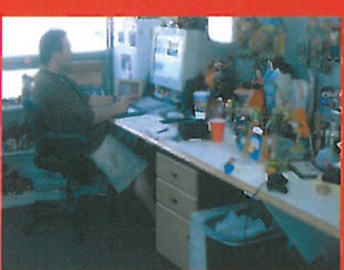
Concept Art
Una de las primeras cosas que hay que hacer con un videojuego es trasladar sobre el papel la idea que el equipo de diseño tiene, para que después pueda ser modelado por los grafistas. Un ilustrador es el encargado del diseño de personajes y escenarios, trabajando codo con codo con los diseñadores del juego.



Escenarios
También es necesario que un equipo dibuje sobre papel el mapeado de los escenarios. Una vez terminados, se codifican para que, utilizando el motor gráfico del juego, tomen forma y podamos verlos en pantalla. Sorprende ver en enormes hojas de papel lo que después nos dará tantas horas de diversión y tantos dolores de cabeza.



Modelado y animación
En otro departamento los dibujos sobre papel son modelados en 3D y toman su forma definitiva. Es un trabajo laborioso que requiere mucho tiempo para dar forma y texturizar todos los personajes y elementos tridimensionales de los escenarios. Una vez creados los personajes también se les dota de movimiento.



Programación
Los programadores son los encargados de unir todas las piezas de este complicado puzzle. Además de crear el motor gráfico que mueve todo el juego, éstos crean todas las rutinas de Inteligencia Artificial que permiten a nuestros enemigos actuar. Es el grupo que aglutina el trabajo de todos los departamentos.

Todos contra el tirano

Jak 2: Renegade

Jak vuelve, pero tranquilos, no se ha dejado a Daxter por el camino. Mucha diversión y mucho humor nos aguardan con este plataformas superventas


La presentación de *Jak 2*, en la que vimos que a ellos también les matan

Argumento

Tras su primera aventura, y mientras Jak, Daxter, Samos y Keira están investigando las extrañas ruinas de los Precursores, un portal se abre y succiona a estos dos últimos. Jak y Daxter intentan huir del vórtice (que muestra además un horrible ser) aunque no lo consiguen y tras ser succionados aparecen en una ciudad futurista gobernada por un terrible tirano. La aventura comienza con la misión de saber que ha ocurrido y dónde están sus amigos.

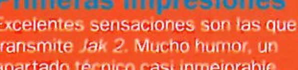
Considerado por muchos el mejor juego de plataformas de PS2, Jak y su inseparable Daxter regresan cargados de sentido del humor y dispuestos a recorrer mil aventuras. El apartado que más sorprende del juego es el gráfico, que muestra un aspecto aún mejor del que mostraba en su anterior entrega. La ciudad en la que se desarrolla gran parte de la historia está perfectamente recreada, con su día y su noche, con ciudadanos que pasean, su tráfico, en este caso de naves, cambios de tiempo (lluvia, sol...), etc. Además todo ello con gran lujo de detalles y, sorprendentemente, sin tiempos de carga entre diferentes áreas de la extensísima ciudad, como ya sucedía en la primera aventura de Jak y Daxter.

En la presentación, Jason Rubin y Andy Gavin fueron los encargados de explicarnos los diferentes aspectos del juego, mientras que Evan Wells se encargaba de controlar a Jak en lo diferentes niveles del juego. Por cierto, a tenor de lo que vimos no será nada sencillo, ya que el propio Wells tenía serios problemas a la hora de que Jak y Daxter sobrevivieran en determinadas fases, algo que se repitió cuando los periodistas probamos el juego.

Gavin nos explicó que además de potenciar la historia principal y evitar un desarrollo secuencial y lineal del juego, han añadido muchísimos elementos y mini-juegos para hacer el juego más variado y divertido. Así podremos robar, a lo *GTA*, naves con las que escapar de nuestros perseguidores o simplemente movernos de un sitio a otro con total libertad; participar en carreras a lo *Wipeout*; deslizarnos con una turbo-tabla y otros mini-juegos, como cuando Daxter debe escapar de una enorme roca que se desliza detrás de él por un estrecho túnel lleno de obstáculos, al más puro estilo Indiana Jones.

En definitiva, un juego con muy buena pinta y que ofrecerá un montón de novedades para todos aquellos que todavía piensen que no hay segundas partes buenas.





Primeras impresiones

Excelentes sensaciones son las que transmite *Jak 2*. Mucho humor, un apartado técnico casi inmejorable, muchas novedades y sobretodo un cuidado nivel de dificultad que pese a ser un poco elevado para los más jovenes será una delicia para los jugadores más veteranos en el género de plataformas. Para que luego digan que los juegos de plataformas son sólo para niños.



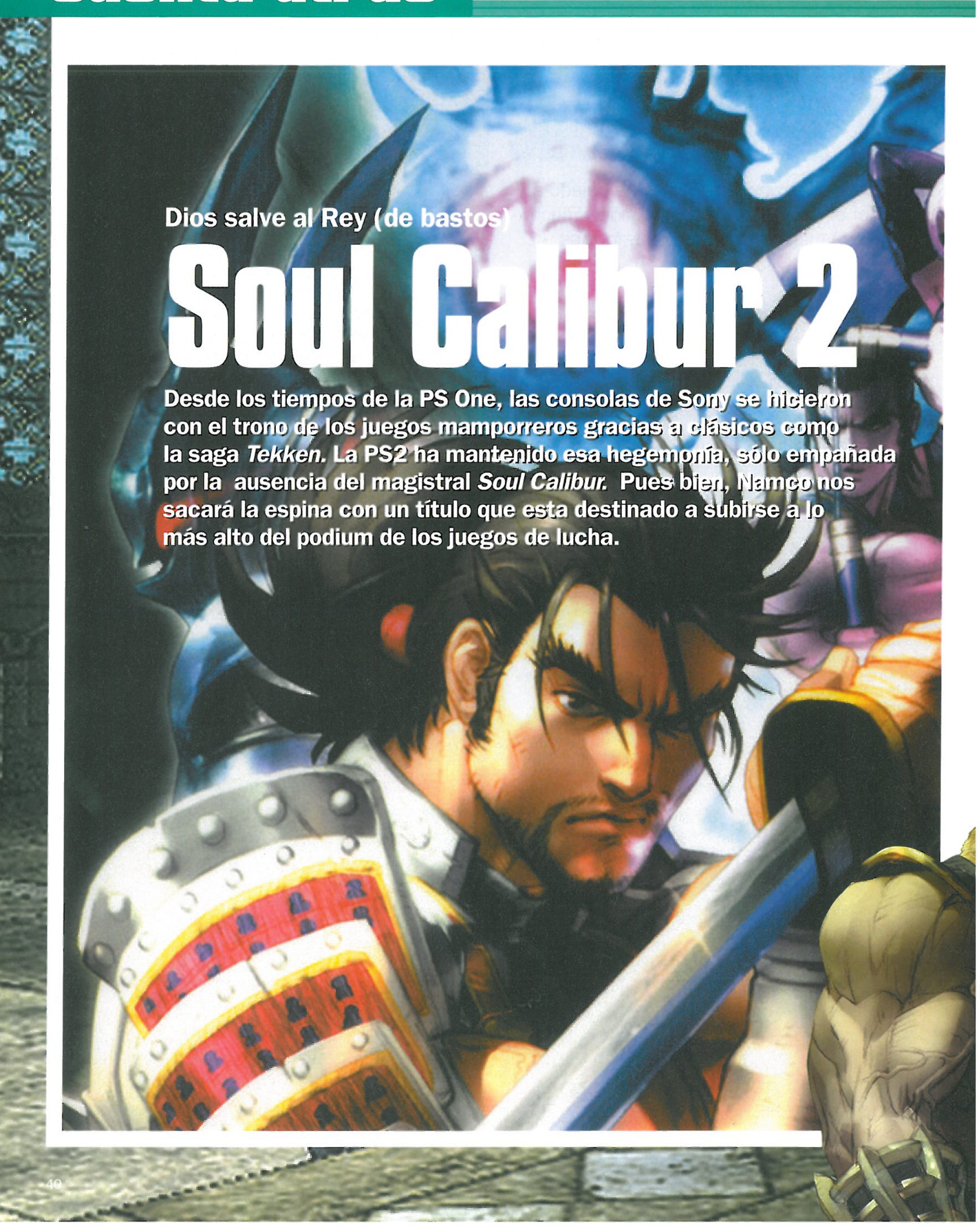

Jak podrá convertirse también en "oscuro", ganado nuevas habilidades y mucha mala leche


Bonito proverbio americano: Vehículo robado, escapada veloz

Dios salve al Rey (de bastos)

Soul Calibur 2

Desde los tiempos de la PS One, las consolas de Sony se hicieron con el trono de los juegos mamporreros gracias a clásicos como la saga *Tekken.* La PS2 ha mantenido esa hegemonía, sólo empañada por la ausencia del magistral *Soul Calibur.* Pues bien, Namco nos sacará la espina con un título que esta destinado a subirse a lo más alto del podium de los juegos de lucha.





"¿Cómo que si soy un extra de *Noche de Fiesta*? ¡Toma, insolente!"



Es impresionante la capacidad de estas chicas para enseñar las nalgas

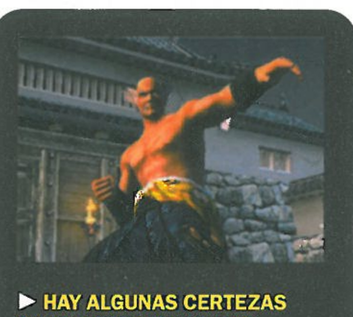
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Finales de septiembre**

Aquellos que tuvieran ocasión de probar *Soul Calibur* en una recreativa o en la extinta Dreamcast, recordarán lo que hacía que dicho título fuera único. Una calidad técnica asombrosa y un sistema de combate fácil y frenético. Pero lo más importante era un detalle que ningún juego ha igualado hasta la fecha: que los personajes realmente se movían en tres dimensiones. Pues podemos alegrarnos al decir que *Soul Calibur 2* mantiene dichos movimientos intactos. No será necesario dar dos golpes al mando para que nuestro luchador avance dando saltitos hacia arriba o abajo, ni mantener el botón de dirección apretado para conseguir dar un paso lateral en una dirección. Una mínima presión al control pad, y Mitsurugi, Kilik y compañía se mueven raudos y veloces en la dirección adecuada, sin importar si eso implica acercarse o alejarse de la cámara.

Cortando por sistema

Las tres dimensiones nos permiten esquivar ataques o realizar los nuestros con mucha más facilidad, y contribuyen a mantener la jugabilidad del juego intacta. Y es que el sistema de control ha sufrido pocas variaciones respecto a su primera parte (porque cuando una cosa funciona es mejor no tocarla mucho, no sea el caso que salga peor). Seguiremos utilizando los cuatro botones del pad: uno para guardia, otro para golpe horizontal, otro para golpe vertical y el último para dar una patada sin arma. Lo que sí se ha cambiado son los "guard impacts" (esas ocasiones en las que paramos el golpe de nuestros rivales) que en este juego serán algo menos numerosos. Pero para compensar, los desarrolladores han creado un nuevo sistema para los "guard breaks", los golpes que nos permiten alcanzar a nuestro enemigo aunque intente bloquearlos (y que no dejan de ser los típicos ataques especiales de todos los *beat'em-ups* pero con un nombre más modernete). En esta ocasión, para realizar estos golpes deberemos realizar una "soul charge"





► HAY ALGUNAS CERTEZAS SOBRE LOS PERSONAJES DESBLOQUEABLES QUE INCLUIRÁ EL JUEGO: Heihachi aparecerá desde el principio, y Sophitia, Yoshimitsu, Cervantes, y Seung-Mina serán personajes ocultos (más que nada, porque ya salían en Japón). Lo que no está tan claro es si la nómina se ampliará en Europa y EEUU, aunque varias publicaciones afirman que al menos en Estados Unidos contarán Hang, Rock y Lizardman.





En busca de la espada perdida

Resulta que al final de *Soul Calibur* la maligna espada Soul Edge no fue destruida como nos hicieron creer, sino que perdió muchos de sus fragmentos que se repartieron por el mundo. Ahora la espada ha despertado y quiere volver a ser completa. Estos son los personajes principales que quieren poseerla o destruirla, según sea el caso; y a los que podremos seleccionar desde el principio.



Isabella Valentine

Popularmente conocida como Ivy. La pobre se llevó un susto de muerte al saber que era hija de Cervantes de León, el *final boss* de *Soul Blade*. Intenta destruir la espada maldita y todos sus fragmentos para librarse de tan indeseable herencia. Pobre...



Mitsurugi

El samurai es un viejo veterano de la saga. Continúa su búsqueda de la espada maldita para conseguir un arma lo bastante poderosa para poder detener el poder de las escopetas y otros cacharros de pólvora que amenazan con enviar a los mercenarios como él al paro.



Taki

La cazadora de demonios japonesa cometió el error de utilizar pedazos de la Soul Edge creando una espada maldita que casi la domina. Intentó destruirla enfrentándola contra la Soul Edge , pero fracasó. De nuevo el poder de la espada amenaza con poseerla y deberá volver a enfrentarse a ella



Voldo

Voldo vivía feliz en el fondo de su pozo, hasta que un intruso llevó allí uno de los fragmentos del Soul Edge. En su locura, el guardián ciego supo entonces que la espada maldita todavía existía, de modo que salió a cumplir la última voluntad de su maestro: que guardara la espada para siempre.



Xianghua

Ahí donde la veis, esta jovencita se las arregló para llegar la primera hasta Nightmare, derrotar a Inferno, el espíritu interior de la espada, y aniquilar el mal que ésta suponía... O al menos eso pensaba, porque el mal de la espada ha vuelto a manifestarse, con lo que Xianghua volverá a su misión.



Kilik

El malabarista del bastoncito también repite en *Soul Calibur 2*. . Su objetivo es absorber en su vara todos los fragmentos desperdigados de la maligna Soul Edge para liberar al mundo de su perniciosa influencia, y de paso cuidar de Xianghua (si se deja) Resumiendo, que es el prota.



Maxi

Dejando de lado los chistes sobre Elvis, os diremos que Maxi mató a Astaroth en un combate legendario, aunque el también quedó malherido y al borde de la muerte. Cuatro años después, Astaroth resucita y Maxi abandona su vida sedentaria para combatirle.



Astaroth

Un gigante que maneja un hacha aún más grande que él. Pese a que murió al final de *Soul Calibur*, ha vuelto a revivir en este segundo juego... más que nada porque es un Golem creado por un culto maldito, y vivo, lo que se dice vivo, no estuvo nunca.



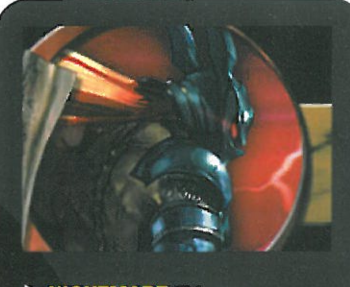
Aquí tenéis a Necrid, con una espada para la ocasión. Pero no es engañeis. Tiene más armas.

manteniendo apretados a la vez los tres botones de golpe, y dependiendo de la cantidad de tiempo que mantengamos la carga realizaremos un ataque más o menos devastador.

Otro elemento que influye y mucho en el sistema de combate son los decorados. Para algunos eran el principal defecto del primer *Soul Calibur*, ya que consistían en una especie de plataformas que flotaban sobre ríos o estanques de lava, abismos y otros lugares poco recomendables para la salud. Aunque los escenarios de esta segunda parte todavía cuentan con zonas mortales si se cae en ellas (el tan temido *Ring Out* que puede cambiar la suerte de un combate que parecía ya decidido), los programadores se han aprendido la lección dada por *Tekken 4*, ya que ahora los decorados cuentan con muros que se pueden aprovechar para acorralar a nuestro adversario y convertirlo en una generosa ración de hamburguesas gracias a nuestra espada.

Ahora los decorados cuentan con muros contra los que podemos acorralar a nuestro adversario

Mención aparte merece la calidad gráfica del juego. Aunque parezca mentira, los chicos de Namco han conseguido mejorar las texturas y los



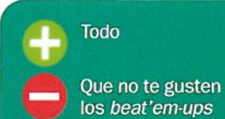
► **NIGHTMARE** El joven antiguamente conocido como Sigfried sigue bajo la influencia de la Soul Edge, lo cual significa que es más malo que la tiña y que porta la espada que medio mundo está buscando. Los desarrolladores han tenido el detalle de incluir una sombra desbloqueable del antiguo caballero, por si alguien echaba de menos su rubia caballera.



Jo con Heihachi. Que alguien me explique como consigue golpear una espada... ¡y no cortarse!

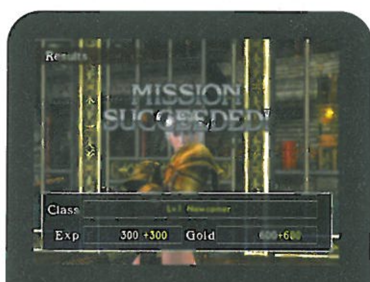


modelados del primer título, creando de paso unas expresiones faciales increíbles. Para colmo, el juego cuenta con unos efectos de luces muy, muy superiores a los de su primera parte. Resumiendo, si sois de los que se estaban mordiendo las uñas esperando que este juego vea la luz hasta dejarse los dedos en carne viva; podéis ir empezando con las uñas de los pies, porque la segunda parte de *Soul Calibur* va a ser todo lo que esperabais... y mucho más.



Todo

Que no te gusten los *beat'em-ups*



► *SOUL CALIBUR 2* NO SE VA A QUEDAR ATRÁS EN LO QUE A MODOS DE JUEGO SE REFIERE. Las opciones de Combate por Equipo, *Survival*, *Time Attack* y demás modos tradicionales estarán presentes en este título; aunque la estrella seguirá siendo el modo *Weapon Master*. Se trata del tradicional modo *Quest* en el que deberemos completar misiones a cambio de dinero con el que desbloquear armas, trajes, personajes y otras ventajas.









La nueva generación se abre paso



Necrid

Creado por el inefable Todd McFarlane (diseñador de Spawn y tantos otros personajes), sus armas son parte de su propio cuerpo que toman diversas formas según el golpe con el que desée "saludar" a su oponente. Entró en la pomada al encontrar uno de los múltiples fragmentos de la Soul Edge.



Raphael Sorel

La mejor incorporación de *Soul Calibur 2*. Un espadachín francés con un sistema de combate basado en la esgrima. El pobre tiene la genial ocurrencia de buscar el Soul Edge para acabar con las clases altas de su país .Por favor, que alguien le diga que no es una buena idea...



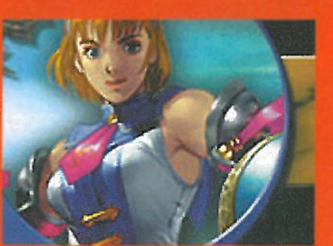
Talim

Esta joven sacerdotisa a sus quince años se ve obligada a dejar su monasterio del Sureste Asiático al caer cerca del lugar un fragmento de la Soul Edge que contamina la bondad del lugar. Desde entonces busca todos los trozos de metal para destruirlos y librar el mundo de su amenaza. Qué maja...



Hong Yuan Sung

Este personaje estudió en la misma escuela que el héroe coreano Hang, pero no se parece a él sólo en la foto. Su arma es la misma. Sus movimientos similares y sus objetivos también. Yuan Sung también pretende salvar a su país de la invasión del ejército japonés; pero además, quiere sobrepasar su fama.



Cassandra Alexandra

Sophittia y Cassandra son hermanas y residentes en Atenas. En resumen, que por aquello de ahorrar tiempo e ideas, estamos ante un personaje similar al de la panadera Griega, que al igual que aquella es llamada por el Dios de la Fragua para destruir el Soul Edge. Una familia sin un momento de respiro,

Vuelve la ADA madrina

Zone of the Enders: The 2nd Runner

Por fin hemos podido ponerle las manos encima a la versión europea de la secuela de *Z.O.E.*, y sólo podemos decir una cosa... ¡¡queremos que salga ya!!

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **¡Ya!**

Quizá aquella frase de "Segundas partes nunca fueron buenas" sirva para el mundo del cine (es lo que siempre le decimos a nuestro director Gilliam cuando insiste en que deberían rodar *Los Bingueros II*), pero desde luego no sirve para el tema consolero. La prueba más fehaciente está en títulos como *Z.O.E.: The 2nd Runner*, que demuestra que las segundas partes videojueguiles pueden no sólo ser buenas, sino incluso dejar a sus predecesores a la altura del betún.

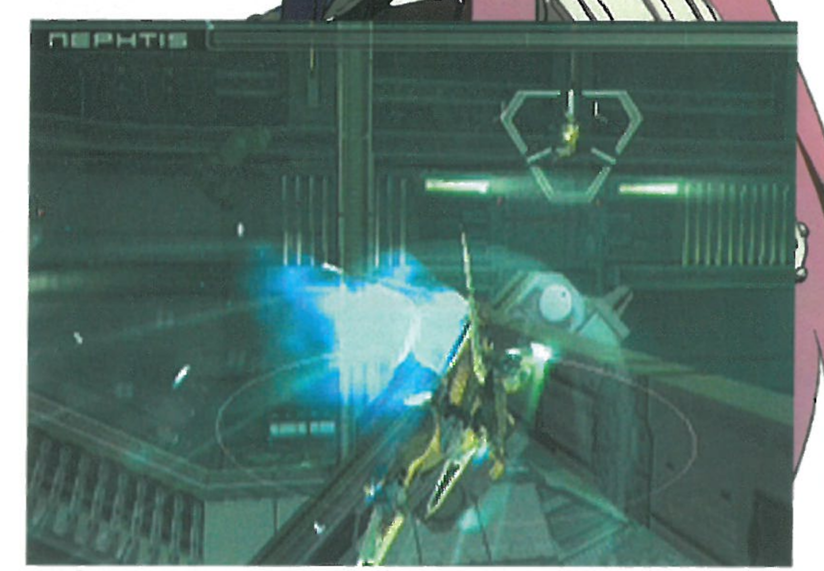
Este segundo *Zone of the Enders* te agarra por el cuello desde la primera escena de vídeo y no te deja escapar gracias a su ritmo apabullante, imparable, sin dejarte casi tiempo para respirar hasta el momento en que aparece el logo del juego... y para entonces estás tan enganchado que, amiguetes, dudamos que podáis dejarlo hasta haber descubierto todos y cada uno de los secretos de su argumento (y creednos, hay mucho por descubrir).

Te agarra por el cuello y no te deja escapar gracias a su ritmo apabullante, imparable

Mechas a todo ritmo

Sin duda el mayor acierto del primer *Z.O.E.* fue desmarcarse del control habitual de los juegos de *mechas* (que suele ser más engorroso que atarse los zapatos con unas pinzas de tender la ropa) a cambio de una jugabilidad mucho más arcade y, por lo tanto, también más asequible. Y como los chicos de Konami (especialmente cuando Kojima está en el ajo) saben muy bien lo que se hacen, no sólo han recuperado dicho sistema de control sino que lo han llevado a unas cotas de virtuosismo capaces de crear más ríos de baba que un





ADA tiene muchas nuevas funciones, pero desgraciadamente aún no sabe planchar la ropa





► ¿A QUE LOS PERSONAJES DE ESTE *Z.O.E.: THE 2ND RUNNER* parecen mucho más adultos y atractivos que los de su primera parte? Pues, ¡oh sorpresa!, el diseñador de personajes es el mismo, Nobuyoshi Nishimura. ¿Será que el nuevo director le ha inspirado más? ¿O porque esta vez los protagonistas no eran dos odiosos niñatos malcriados?



No penséis mal. No es que el protagonista sea un dormilón de Libro Guiness de los records. Es que sufrió un "accidente"



Ahora ya no importa cuantos enemigos vengan: Nuestro robots se los ventila todos juntos

striptease en directo de Nicole Kidman. Cosa que han conseguido no sólo aumentando las capacidades destructivas de nuestro *orbital frame*, sino sobre todo potenciando la interactividad con los entornos. Si en su predecesor podíamos como mucho destrozar los decorados (asumiendo, eso sí, las víctimas civiles provocadas, que los consoleros no somos el Ejército yanqui) y lanzar a los enemigos contra el suelo, en *The 2nd Runner* podremos usar elementos del decorado y a nuestros contrincantes como arma (garrotil o arrojadiza, al gusto de cada uno) y, lo más interesante, como escudo capaz de detener los ataques más poderosos de los malos malosos.

Anime su consola

Sin embargo, lo más sorprendente que nos depara *Z.O.E.: The 2nd Runner* con respecto a su predecesor es su increíble salto gráfico: olvidados de esos fondos pobres, repetitivos y de horizonte oscuro del primer episodio de la saga, ya que en esta secuela encontraréis unos entornos luminosos, notablemente grandes y con un grado de detalle encomiable. No menos impresionantes son los enemigos, no tanto por ser más variados (en el primer *Z.O.E.* se repetían más que un gazpacho con ración triple de cebolla) sino sobre todo por su abundancia, llegando en algunos momentos a llenar la pantalla sin el más mínimo ápice de ralentización.
Además, la historia se ha beneficiado mucho del cambio en las secuencias de vídeo, que han pasado de los correctos CG's de *Z.O.E.* a unas fantásticas secuencias animadas al más puro estilo nipón, que se complementan perfectamente con las conversaciones a través de una especie de códec entre los personajes, que sustituyen aquellas soporíferas conversaciones del primer episodio en que no veíamos nada más que el decorado desde la cabina del *mecha*. Y es que *The 2nd Runner* lleva el aire *manga* de su predecesor a unas cotas auténticamente estratosféricas, convirtiéndose en un imprescindible para los fans de la animación japonesa.



► EN LA VERSIÓN EUROPEA DEL JUEGO ENCONTRAREMOS varias mejoras, como un nuevo modo llamado Misión Extra (que permite jugar de forma independiente a tres fases), dos nuevos niveles de dificultad (*European Hard* y *European Extreme*) y una nueva escena cinemática introductoria con un *remix* del tema principal.



Técnica y jugablemente es muy superior a *Z.O.E.*



Esos problemillas de cámara en los combates...

Mi querido contrincante

En *Z.O.E.: The 2nd Runner* se han multiplicado las posibles formas de acabar con los enemigos con las que contábamos en su antecesor...



Clásico es clásico

Lo de siempre no suele fallar: la bola de láser a larga distancia y el tajo a corta son eficaces y sencillos de ejecutar. Para nostálgicos del primer juego.



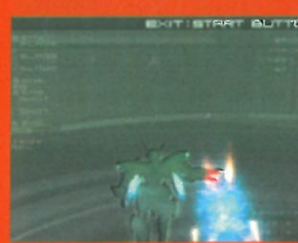
A lo Son Goku

Como en el primer juego, podemos lanzar bolas de energía recargadas... ahora con un poder destructor que ni Mazinger Z cabreado.



Festival de lásers

Si nos atacan en tromba, podemos seleccionar a un montón de enemigos a la vez y hacerles pupita con una lluvia de lásers. Muy útil, como habréis deducido.



Me gusta el béisbol

Lo más divertido: agarrar a un enemigo para usarlo como arma contra sus compañeros... para después tirarlo contra una pared.







Ojo por ojo y tiro por tiro

Time Crisis 3

Por si alguien dudaba de que aún son los reyes en esto de los juegos de pistola, Namco nos ha sorprendido con un *Time Crisis 3* lleno de novedades y suculentos extras

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Namco**
Editor **Namco**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Por determinar**

Desde luego se nota que los chicos de Namco son los creadores de la tecnología de la GunCon, porque si hay algo por lo que se caracteriza este nuevo capítulo de *Time Crisis* es por explotar las capacidades jugables del periférico al límite. Y lo han conseguido no sólo manteniendo la jugabilidad a prueba de bombas tan característica de la saga (tuvimos que pedir prestada la máquina de turnos de la pollería de la esquina para que no hubiera peleas a la hora de coger la pistola), sino llevándola más allá gracias a una serie de novedades muy interesantes.

En cualquier momento del juego podremos escoger entre las cuatro armas disponibles

Armas a mogollón

Sin duda la que más entusiasmará a los fans de la saga es la posibilidad de escoger en cualquier momento del juego (y siempre en posición de agachado) cualquiera de las cuatro armas disponibles: pistola, escopeta, ametralladora y lanzagranadas. Gracias a eso, los intercambios de disparos con los enemigos pierden algo de componente "Mamá, mi dedo necesita Reflex" para ganar cierta dosis estratégica... aunque sin pasarse, que estamos ante un *Time Crisis*.

Precisamente aprovechando esto, los desarrolladores de Namco han introducido una mayor variedad en los malos malosos con los que tenemos que enfrentarnos a lo largo de las fases: ahora ya no serán sólo los *final bosses* los que contarán con barra de energía, sino que algunos soldados normales también contarán con ella. Vamos, que ahora ya no bastará dispararles un certero tiro entre ceja y ceja para terminar con sus vidas, sino que necesitaremos un buen puñado de tiros para eliminarlos... igual que necesitaremos cierta inteligencia



► **DESDE LUEGO, SPIELBERG PUEDE SENTIRSE** orgulloso del principio de su *Salvar al Soldado Ryan*, quizá los minutos fílmicos más imitados de los últimos años... por ejemplo, al principio de Time Crisis 3, todo un homenaje al Desembarco de Normandía (pero sin bajas en el bando aliado, claro).





Garantizado: los terroristas no podrán ganar hasta que no aprendan a esconderse







► **COMO EN TODO *TIME CRISIS* QUE SE PRECIE,** vuelve a hacer su aparición el entrañable Wild Dog, el hombre que necesita llevar chaleco antibalas para rascarse la espalda... y que va acompañado de Wild Fang, un pariente cosanguíneo que nos ataca ¡¡dándole patadas a las cosas!! ¿Será el delantero que el Barça necesita?





Lo más triste de la Saga *Time Crisis* es que siempre debastas lugares paradisiacos

¿Por qué todos los agentes secretos de los videojuegos tienen pinta de cantantes de Pop?

táctica para eliminar a otro nuevo tipo de enemigos, los que se parapetan tras unos aparatosos escudos de acero (y que parecen directamente sacados de *Endgame*, un juego de pistola de Cunning Development de infausto recuerdo pero con ideas interesantes).

Enemigos listillos

Y es que, entre las mejoras que Namco ha hecho con respecto a *Time Crisis 2*, también hay que destacar el refinamiento de la IA de los soldados enemigos. Si bien los malosos de su antecesor no eran tertulianos de *Salsa Rosa* ni mucho menos, lo cierto que en este nuevo *shoot'em-up* utilizan tácticas aún más inteligentes, escondiéndose una eficacia mucho mayor y, muchas veces, pillándonos totalmente desprevenidos cuando estamos distraídos (apuntando a otros enemigos, claro, porque en esta saga aún podemos "reponer energía" como en *Silent Scope*, espiando a las vecinas de buen ver del barrio).

Precisamente la alta dificultad es lo que le da un poco más de salsa al juego, ya que al ser una traslación prácticamente directa de la *coin-op* original, sufre del mismo mal que todas las conversiones directas de *arcade*: que se pasa más rápido que una noche de pasión con Laetitia Casta. *Time Crisis 3* está formado por tres fases con tres áreas cada una, por lo que en total tenemos que atravesar apenas nueve niveles no demasiado difíciles sin el aliciente de ir echando monedas. Afortunadamente los chicos de Namco, que no son novatos en esto, han introducido unas cuantas novedades la mar de suculentas, entre ellas el increíble *Rescue Mode*.

Time Crisis 3 no supone ni mucho menos un salto con respecto a su antecesor, pero teniendo en cuenta que aquél lleva bastante tiempo como el mejor juego de pistola y el juego que nos ocupa lo mejora en varios aspectos, podemos decir sin miedo a equivocarnos que nos encontramos ante el mejor *shoot'em-up* para GunCon que ahora mismo hay en PS2.


Jugabilidad *Time Crisis* con suculentas innovaciones

Su nivel técnico es idéntico al de *Time Crisis 2*

GunCon al rescate



La primera vez que terminemos *Time Crisis 3* (lo que no es muy difícil, ya que es más corto que las patillas de Coto Matamoros) obtendremos como bonificación el Rescue Mode, una nueva modalidad creada especialmente para el juego y protagonizada por esa supuesta *partenaire* de los protagonistas llamada Alicia Winston. En ella tiene su propia historia (escenas de vídeo incluidas) y su propia misión: rescatar a su hermano secuestrado. Son catorce fases adicionales llenas de una jugabilidad cambiante y muy muy refrescante, incluido un divertidísimo nivel en el que hay que ejercer de francotirador en plena noche.



Vuelve el plataformas

Pitfall Harry

Si recordáis aquel añejo *Pitfall* que apareció en las consolas de Atari, eso quiere decir una cosa: que al igual que esta redacción, dejasteis atrás la frontera de los 20 hace muchos añitos.



Que levante la mano el que no piense que Harry se parece a Indiana Jones hasta en el pelo

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Edge of Reality**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Otoño**

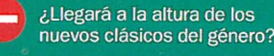
La receta que se ha seguido para desarrollar este juego es muy simple: coger la esencia de *Pitfall* y trasladarla a toda la potencia de los 128 bits de Sony. O sea, que estamos ante un plataformas en toda regla, con sus lianas que deberemos utilizar para atravesar pozos sin fondo, sus troncos de árbol que nos aplastarán si no tenemos cuidado, sus cocodrilos, sus monos, sus indígenas... en fin todos los elementos que; aunque ya casi nadie lo recuerde, hicieron famoso al añejo *Pitfall*.

Eso sí, como estamos en el año 2003 y un plataformas pasapantallas en dos dimensiones seguramente no tendría muchas posibilidades de convertirse en un superventas, los chicos de Activision han decidido trasladar a su aprendiz de Indiana Jones a las 3 dimensiones. El resultado es un juego con una dinámica similar a los *Crash Bandicoot*, es decir, avanzaremos con un scroll frontal por el que nos irán apareciendo los diversos obstáculos que deberemos sortear saltando o esquivándolos como mejor sepamos..

Los chicos de Activision han decidido trasladar a su aprendiz de Indiana Jones a las 3D

Para completar la renovación, el juego cuenta con una historia más o menos interesante, en la que Harry deberá recorrer los cincuenta niveles del juego recogiendo todos los tesoros que pueda antes de que los encuentre un buscador rival. Y es que, al contrario que en los ochenta, hoy en día los juegos tienen argumento.


Un juego de plataformas nunca viene mal


¿Llegará a la altura de los nuevos clásicos del género?





▶ HACE MUCHO QUE EL BUENO DE HARRY DISPONE de otras "armas" aparte de su salto para acabar con los enemigos. Como podéis observar, en este nuevo juego se empleará a fondo



"¡Dios mio!, ¡me ataca el monstruo más terrible de este planeta! ¡Una criatura de crueldad legendaria! ¡UN PINGüINO!







La Revolución de los píxeles



En 1982 Activision creó uno de los primeros juegos en los que un personaje podía hacer acciones tan variadas como andar, saltar, cogerse a cuerdas, subir escaleras y bucear. Dicho juego se llamó *Pitfall* y apareció para la Atari 2600, una consola que seguramente le hará saltar las lagrimitas a todos aquellos que estén tan entrados en años y en kilos como los miembros de esta redacción. El juego fue un éxito, lo que por supuesto provocó toda una serie de continuaciones para todas las consolas conocidas, incluida la PSOne. Ahora, en el 2003, le ha tocado el turno a las consolas de última generación.



Return to Castle Wolfenstein:
Operation Resurrection
primera parte pag. 50

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial

Virtua Fighter 4 Evolution
guía de los nuevos personajes pag. 62



Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection (1ª parte)

Himmler, el líder de las SS, está creando un ejército sobrenatural que puede decantar el curso de la guerra a favor de los nazis y eso es algo que no podemos permitir ¿verdad?

1 JUGADOR
TARJETA 300 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **59,95 EUROS**

EPISODIO 1

MISIÓN RAS-EL-HADID (PARTE 1)

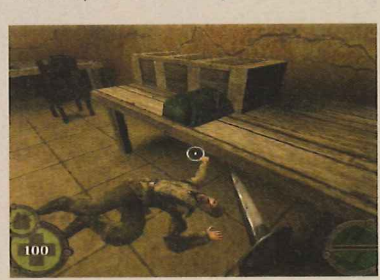
OBJETIVOS
- Destruir todo el equipo de radio.
- Abrirte paso a través del pueblo.

DATOS ADICIONALES
3 zonas secretas
2 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN
·Ármate con el cuchillo, pulsa **L2** para caminar sin hacer ruido y sorprende por la espalda al soldado que encontrarás un poco más adelante patrullando la rampa de la derecha.
·Desvíate hacia la verja de la derecha porque al lado hay una pequeña habitación con un nazi en su interior. Clávale una puñalada trapera y recoge tanto la **pistola Luger** como la **munición** y los **objetos de salud** antes de regresar a la calle.
·Continúa avanzando hasta que al doblar una esquina oigas la voz de una niña y veas a un soldado de espaldas. Sube la escalera para sorprender dentro del garaje a un mecánico arreglando una moto: puedes disparar al combustible para matarlo con la explosión.
Zona secreta 1: Ve hacia la parte trasera del garaje, en el exterior, y pulsa **R2** para patear la rejilla de madera tras la que hay un **casco blindado** y una **pistola Luger**.
·Abre la puerta situada justo a la izquierda de la bandera roja con la esvástica. Destruye las vasijas del mostrador, salta sobre él y pulsa **L2** para agacharte de manera que puedas pasar al otro lado.
·Sube la escalera de la izquierda y elimina al soldado que te recibirá a balazos. Entra en el pequeño almacén de la izquierda en busca de **munición** y de un **objeto de salud**. Luego llega a la habitación del fondo para encontrar más **ítems de salud** y una **botella de vino** y por último sal al balcón sin olvidarte de los **prismáticos** que están sobre la mesita.
·Baja por la escalera del fondo al patio inferior eliminando a los dos soldados que allí aguardan. Da media vuelta para toparte con otro enemigo que vigila una puerta tras la que se encuentra otro nazi junto al **equipo de radio** que debes destruir.
·De vuelta al patio recoge las **granadas** si no lo hiciste antes y pasa por el pasillo situado a la derecha de la escalera que bajaste anteriormente. Mata al nazi que vigila el almacén y hazte con la **munición** y el **objeto de salud**.
Zona secreta 2: Golpea la tabla de símbolos de la pared para descubrir un agujero en el que se halla el primer **objeto del tesoro** del juego.
·Regresa al patio y mata al tipo que te dispara desde arriba. Sube luego por la escalera de mano para recoger su **rifle Mauser**.
Zona secreta 3: Da una patada a la caja de madera para abrirla y revelar un **objeto del tesoro** en su interior.
·Baja por la escalera de mano, accede al pasillo situado justo a la izquierda y tras matar al último soldado corre hacia la verja del final.





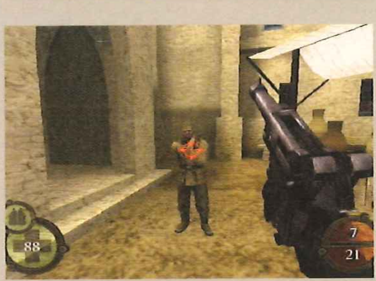
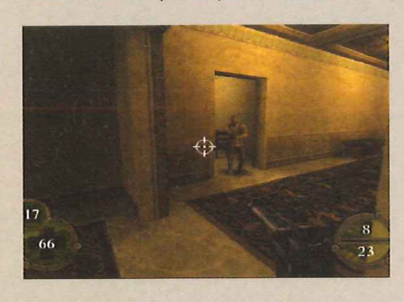
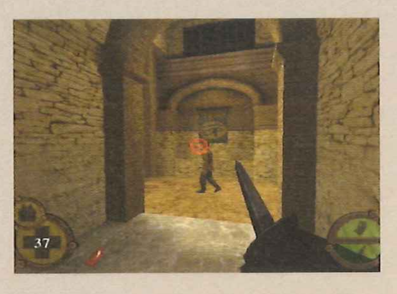



MISIÓN RAS-EL-HADID (PARTE 2)

OBJETIVOS
- Contactar con el agente Uno por radio.
- Acceder al segundo patio.
- Localizar un arma mejor

DATOS ADICIONALES
4 zonas secretas
2 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN
·Baja corriendo la escalera y antes de salir a la calle espera a que pase el soldado para poder sorprenderle por la espalda. Continúa después hacia la derecha hasta llegar a una escalera.
Zona secreta 4: Rompe la rejilla de madera situada a ras de suelo en el callejón sin salida de la derecha. Agáchate para poder arrastrarte al interior del hueco donde encontrarás un **ítem de salud** y unas **granadas**.
·Sube la escalera, mata al tipo que vigila la radio y úsala para contactar con el agente Uno.
·Tras la secuencia de vídeo, sube otro tramo de escaleras, abre la puerta que conduce a la terraza y cárgate al oficial.






Salta por encima de la barandilla situada a su izquierda y llega al tramo adoquinado.

·Abre la puerta de la derecha para entrar en un edificio donde suena música. Está habitado por un trío de nazis bastante violentos así que elimínalos lo antes posible.

Zona secreta 5: Pulsa el interruptor situado detrás de la barra en la que está el **plato de comida** para que se abra una puerta secreta tras la que se ocultan **dos objetos del tesoro**.

·Vuelve a la calle para hacer frente a otro enemigo y abre la verja del final. Cerca se encuentra el patio al que debes acceder como objetivo de la misión y el tipo que te dispara lo hace con una **ametralladora MP40**, justo el arma que debes conseguir para cumplir el último objetivo.

·Tras recogerla dirígete inmediatamente hacia la parte más elevada de la derecha ya que por allí aparecerá otro tipo armado al que después le seguirá otro par.

Zona secreta 6: Desvíate momentáneamente hacia la puerta de la derecha para entrar en un almacén donde, a parte de encontrar **munición** y **objetos de salud** y de **blindaje**, puedes romper de una patada la base de una estantería para conseguir algo más de **munición** para tus armas.

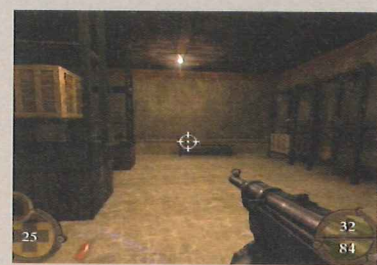
·Dirígete hacia la verja pero gira a la izquierda para llegar a un pequeño patio con una escalera ascendente. Súbela, abre la puerta y mata a los dos francotiradores del interior.

·Avanza hasta encontrar una escalera de mano que debes bajar. Sigue por el pasillo para toparte con dos nazis que dialogan desde ambos lados de un mostrador.

Zona secreta 7: Empuja el libro que sobresale en la librería para que ésta se mueva y deje al descubierto unos estantes sobre los que hay **munición** y un **chaleco antibalas**.

·Mata a ambos tipos y a los que vengan de la calle antes de abrir la puerta situada justo detrás del mostrador.









Avanza por allí sin dejarte sorprender por el nazi y tras cruzar el patio y dobla la esquina de la derecha llegarás al final de la misión.

MISIÓN RAS-EL-HADID (PARTE 3)

OBJETIVOS

- Contactar con el agente Uno por radio.
- Infiltrarte en el cuartel general nazi.
- Obtener documentación nazi.

DATOS ADICIONALES

3 zonas secretas
4 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Avanza despacio por el pasillo de la derecha y espera a que el soldado se meta en la bodega para acuchillarle por la espalda.

Zona secreta 8: Rompe la puerta del armario situado entre las dos cubas de vino para conseguir una **botella de vino** y algo de **munición**.



·Sigue hasta la calle y aguarda pacientemente a que dos nazis salgan del interior de la Kaserne: Tu MP40 dará buena cuenta de ellos. Debes cruzar dicho edificio teniendo en cuenta que dentro hay otro par de soldados hambrientos.

·Abre la puerta que conduce al exterior y gira en la bifurcación de la derecha. De momento sólo puedes abrir una puerta, así que hazlo y accede a la sala de radio transmisión. Elimina al soldado y usa el aparato que allí se encuentra para contactar con el agente Uno.

·Sal a la calle donde un nazi ha abierto la verja de enfrente. La puerta de la derecha también está abierta así que aprovecha esta circunstancia para llegar al patio donde deberás ayudar a tu compañero a acabar con un grupo de soldados alemanes.

Zona secreta 9: Destruye las tablas de madera que bloquean el pozo y baja por la escalera de mano del interior para lograr **dos objetos del tesoro**.

·Sube la rampa, abre la puerta y cárgate a los nazis que te esperan en lo alto de las escaleras. En la habitación de la izquierda se encuentra el oficial que vigila el **diario de CORPS**, es decir, uno de los objetivos de tu misión.

·Abre la puerta del final para vértelas con otro soldado y poder proveerte de **munición** y de **objetos de salud**.

Zona secreta 10: Pulsa **X** frente al cartel de propaganda nazi para desplazarlo y revelar una palanca.





Bájala para descubrir **dos objetos del tesoro** en un escondite de un rincón.

·Déjate caer al suelo de la calle por el agujero de la barandilla del balcón. Mata al enemigo que te corta el paso y avanza un poco para cumplir el último objetivo de la misión.



·Tras doblar la esquina verás como el agente Uno ha hecho explotar un camión alemán que puedes rodear por el lado izquierdo. Un poco más adelante aguarda tu compañero.

MISIÓN RUINAS ANTIGUAS

OBJETIVO
- Investigar y explorar las ruinas.

DATOS ADICIONALES
2 zonas secretas
2 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN
·Dentro de la cabaña de la derecha aguardan dos soldados germanos, además de **un objeto de salud**. El alboroto que provocará la muerte de ambos atraerá la atención de un par de sus compañeros así que estate preparado cuando salgas. En la cabaña del fondo, a la izquierda, aguarda otro nazi, **munición** y un **ítem de salud**.
·Encamínate hacia la rampa serpenteante que conduce a la entrada de las ruinas tras eliminar al vigilante que allí está apostado y al llegar arriba parapétate detrás de la caja de madera para hacer frente tanto al árabe como a los tres alemanes que aparecerán con la intención de borrarte del mapa.



Zona secreta 11: Desvíate hacia el lado izquierdo, dónde estaba el árabe, para encontrar una entrada. Pasa por ella y dispara desde lejos al bidón de combustible tanto para cargarte al nazi como para abrir un boquete en la pared y descubrir un **objeto del tesoro**.
·Continúa por la entrada principal de la derecha aunque te recomendamos





lanzar una o dos granadas para desbaratar la emboscada que te ha tendido un trío de soldados alemanes. Tras acabar con la resistencia no dudes en recoger el **objeto de salud** que hay encima de la mesa.
·Al llegar a la bifurcación serás tiroteado por ambos lados. Encárgate primero del tipo de enfrente, recoge el **chaleco antibalas** situado sobre la mesa y puedes bajar si quieres la escalera aunque en la sala de abajo sólo encontrarás a un nazi. Además, cuando regreses te saldrán al paso un par de soldados equipados con granadas. De vuelta a la bifurcación, sube la rampa.
Zona secreta 12: Bastará con que golpees la pared agrietada del rincón para descubrir un hueco que almacena un **objeto del tesoro**.
·Sube las escaleras para encontrar una

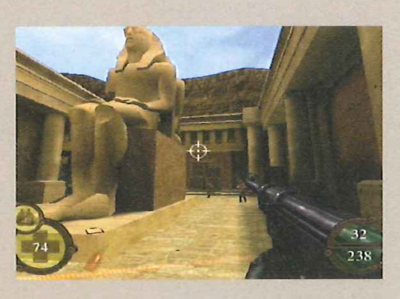


salida al balcón exterior donde te esperan los tres últimos enemigos de esta misión. Antes de pasar por la puerta del fondo te aconsejamos saltar sobre los andamios en busca de munición y de un **objeto de salud**, aunque también puedes entrar en la alcoba situada al lado de la entrada en busca de otro **ítem de salud**.

MISIÓN CÁMARA FUNERARIA

OBJETIVOS
- Encontrar una entrada a las tumbas.
- Encontrar un acceso a las tumbas inferiores.

DATOS ADICIONALES
3 zonas secretas



3 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN
·Elimina a los dos guardias de la derecha y al que está oculto tras la puerta de enfrente. En lo alto de los andamios de la derecha encontrarás munición y tras la puerta del fondo, a la derecha, localizarás un objeto de salud.
Zona secreta 13: Utiliza la escalera de mano para subir a lo alto de los andamios de la izquierda donde se halla un **objeto del tesoro**.
·En la misma pared donde está la entrada a este patio se encuentra la salida así que pasa por allí y responde al árabe que te disparará en cuanto llegues al final del pasillo. Rodea el edificio para vértelas con un nazi y encontrar la entrada a las tumbas que andabas buscando.
·Recoge tanto el **objeto de salud** de arriba como el que encontrarás tras dejarte caer por el agujero del suelo. Avanza por el pasillo neblinoso hasta llegar a una sala donde te enfrentarás a dos enemigos.
·Finalmente accederás a una enorme sala repleta de enemigos: no entres a lo loco y espera a que se acerquen para cargártelos poco a poco. Hay ocho aproximadamente, incluyendo el francotirador que dispara desde el hueco de la pared de enfrente. Cuando los derrotes aprovecha para recoger la **munición** y los **objetos de salud** y de **blindaje** que hay esparcidos por la sala.
Zona secreta 14: Pasa por cualquiera de las dos puertas de la pared derecha. Golpea la pared que lo permite para hacer un agujero tras el que hay una palanca. Bájala para descubrir la zona secreta situada justo detrás donde encontrarás un **objeto del tesoro** y dos fosas con pinchos.
·Cruza la puerta de la derecha de la pared de enfrente para llegar a una pequeña sala protegida por un nazi amante de las granadas. El tipo está sobre la escalera de mano así que cárgatelo en cuanto puedas para poder subir por ella.
·Recorre el pasillo para llegar al hueco en el que estaba apostado el francotirador y mata desde allí al tipo que acaba de llegar en el ascensor.
Zona secreta 15: Pulsa el interruptor de la izquierda para revelar justo enfrente un hueco en la pared donde está un nuevo **objeto del tesoro**.
·Por último, desanda tus pasos hasta la gran sala para poder montarte en el ascensor.









MISIÓN ENTERRADO VIVO

OBJETIVOS
- Perseguir a los miembros de la división de sucesos paranormales de las SS por las tumbas.
- Localizar la salida de las tumbas.

DATOS ADICIONALES
3 zonas secretas
4 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN
·Cuando el ascensor "aterrice" busca la escalera de mano que te permita bajar al piso inferior donde enfrentarte en igualdad de condiciones con los dos soldados alemanes. Antes de bajar la palanca que abre la puerta entra en el cuarto para recoger la **munición** y el **casco blindado**.
·Baja por la escalera de mano y al llegar al pasillo te las verás con la primera momia del juego: dispárale hasta que caiga al suelo lugar en el que debes continuar tiroteándole para acabar definitivamente con ella. Acaba con el resto de habitantes muertos y no-muertos de este pasillo mientras registras las habitaciones en busca de **objetos de salud**.
·Baja la palanca del interior de la celda para abrir la puerta cercana y salta mientras subes la escalera para evitar los pinchos que surgen de las paredes. En la siguiente sala elimina al soldado y a las dos momias antes de coger la **munición** y el **ítem de salud** de los alrededores.
Zona secreta 16: Busca y pulsa dos interruptores opuestos para abrir dos puertas seguidas en la pared de enfrente que ocultan un **objeto del tesoro**.
·Continúa por la derecha matando a las dos momias que surgen de las paredes e ignorando de momento la verja cerrada que verás.
Zona secreta 17: Golpea la pared agrietada situada a la izquierda de la mochila para encontrar otro **objeto del tesoro**.
·Sube un tramo de escaleras y avanza hasta llegar a una sala donde se está produciendo una batalla campal entre momias y nazis. Liquida a los supervivientes y sigue por el siguiente pasillo cargándote a los enemigos que te salgan al paso. En la habitación de los tres ataúdes recoge la munición situada sobre la tapa de dos de ellos.
Zona secreta 18: Pulsa el interruptor de la pared derecha para descubrir una sala oculta. Mata a la momia que sale del ataúd sobre el que no hay nada antes de recoger los dos objetos del tesoro.







·Pasa por la puerta izquierda de la pared de enfrente, saltando por encima de la trampa de pinchos. Mata a dos nuevas momias y baja la palanca que abre la verja que ignoraste anteriormente.
·Salta al piso de abajo ya que enfrente se encuentra la verja que acabas de abrir. Pasa por allí, dobla la esquina y recoge la **munición** y los **ítems de salud** tras cargarte al nazi del fondo.
·La siguiente sala contiene cuatro mausoleos y está repleta de momias. Cárgatelas a todas para que una explosión abra la puerta de un mausoleo en el interior del cual hay un par de enemigos humanos, uno de ellos al pie de la escalera de mano. Bájala y recorre el pasillo para finalizar la misión.





MISIÓN OJO DE ANUBIS

OBJETIVOS
- Persigue a Helga von Bulow.
- Eliminar todos los miembros de la "guardia de élite" personal de Bulow.
- Localizar el campo de vuelo.

DATOS ADICIONALES
4 zonas secretas
5 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN
·Dispara a la momia en cuanto la veas y salta por encima de la trampa de los pinchos. Mata después a las dos momias que te dan la bienvenida a una sala que tiene una puerta en cada pared.
Zona secreta 19: Ve por el pasillo de la derecha, elimina a los dos nazis, pulsa el interruptor de la pared izquierda y recoge el **objeto del tesoro** del hueco de enfrente.
·Avanza por la puerta de enfrente para llegar a una habitación vigilada por dos nazis en el piso de abajo a los que puedes liquidar desde tu posición privilegiada.
Zona secreta 20: Pulsa el interruptor de la pared situada frente a las dos estatuas enormes para abrir la tapa del sarcófago del piso inferior. Tras recoger los dos **objetos del tesoro** fíjate en el dibujo de los perfiles de los cuatro dioses egipcios.
·Pasa por cualquiera de los dos túneles de debajo, aunque vigila con las momias que los patrullan. Baja la palanca que hay al final del túnel sin salida, junto a la antorcha del suelo, y regresa a la sala de las dos estatuas enormes.
·Baja la palanca para subir la verja del piso de arriba y pasa por dicho lugar. Acaba tanto con la momia como con el árabe situado en una posición elevada y recorre la sala por un lateral sin caer al piso de abajo.
Zona secreta 21: Tras subir un tramo de escaleras golpea la pared de enfrente para revelar un escondite donde, aparte de un esqueleto, hay un **objeto del tesoro** al que puedes acceder tras saltar al interior.
·Sube el resto de escaleras para enfrentarte con un par de árabes a los que se unirá un tercero en cuanto te asomes al pasillo.
Zona secreta 22: Destruye los tablones sobre los que está el letrero rojo de las calaveras y la palabra "Gefahr!". Debes pulsar en orden y con la mayor rapidez posible los cuatro interruptores dibujados con el perfil de los dioses egipcios que viste en la tumba de la zona secreta 20. Si fallas morirás carbonizado pero si lo haces correctamente serás recompensado con un **objeto del tesoro** en forma de estatua de oro con forma de felino.
·Recorre la pasarela que rodea la sala para llegar a la palanca que abre la verja del piso inferior. Las momias caerán abajo solas o con la ayuda de









unas cuantas balas así que deja que se encarguen de los nazis antes de dejarte caer.

·Pasa por donde antes estaba la verja, sube las escaleras y pasa por el puente al final del cual hay un árabe que te utiliza como diana.

·En la siguiente sala te esperan dos de las chicas que forman la guardia de élite de Bulow. Tienen muy buena puntería y son bastante duras así que no dudes en dispararles cada vez que tengas ocasión hasta que muerdan el polvo.

·Tras recoger la **munición** y los **objetos de salud** de la zona, sube las escaleras de enfrente y pulsa el interruptor cambiar la ubicación de las escaleras de manera que ahora conduzcan a un piso inferior donde aguarda el tercer y último miembro de la guardia de élite.

·Por último recorre cualquiera de los dos pasillos laterales para llegar al campo de vuelo, es decir, el final de la misión y del primer episodio del juego.



EPISODIO 2

MISIÓN ¡ESCAPA! (PARTE 1)

OBJETIVOS

- Escapar de las mazmorras sea como sea.
- Localizar al agente Uno.
- Localizar la salida de la torre inferior.

DATOS ADICIONALES

Ninguna zona secreta

Ningún objeto del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Sólo cuentas con un cuchillo así que recoge tanto la **pistola Luger** como la **munición** del suelo. Recorre el pasillo, sube la escalera de la derecha y abre la puerta del final para localizar el cadáver del agente Uno. Lo único que puedes hacer por él es vengar su muerte así que acaba con su torturador y verdugo quien ahora está de espaldas.

·Si no acabaste con él en silencio acudirá un soldado que vigila la parte superior de la escalera que hay al otro lado de la celda. Ve por allí pero en vez de subir cruza la celda de enfrente, la que está llena de aparatos de investigación química, sin olvidarte de recoger la **munición** y el **ítem de salud**.

·Tras pasar por la puerta de madera, destruye los tablones del suelo y déjate caer por el agujero abierto para ir a parar a las alcantarillas, al final de las cuales encontrarás a dos nazis junto a un cadáver decapitado.

·No te olvides de recoger la **ametralladora MP40** que deja caer uno de los alemanes al morir, sube por la escalera y abre las dos puertas de madera para llegar a una sala ocupada por tres soldados.

·Baja hasta donde se encuentran, tras cargártelos claro, y cruza la puerta de barrotes de manera que cumplas el objetivo de escapar de las mazmorras.







·Sube por las escaleras hasta que llegues a un pasillo vigilado por un nazi. Intenta clavarle el cuchillo cuando esté de espaldas tanto a él como al compañero que está comiendo junto a algo de **munición** y un **casco blindado**. Al final del pasillo aguardan un soldado, un oficial, **munición** y un **objeto de salud**. Cárgate a los militares, recoge los ítems y abre la puerta cercana.

·Baja la escalera de caracol para encontrar un equipo de radio transmisión, dos alemanes, **objetos de salud**, **munición** y un **casco blindado**. Abre la puerta de barrotes, baja la palanca que abre la puerta doble de madera y por último abre la puerta simple de madera.



MISIÓN ¡ESCAPA! (PARTE 2)

OBJETIVOS

- Destruir todo el equipo de comunicación por radio.
- Encontrar un mapa del pueblo.
- Localizar la salida de la torre inferior.

DATOS ADICIONALES

7 zonas secretas

9 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Cárgate a los dos alemanes que charlan distendidamente y luego sube la escalera para salir al exterior. Devuelve el fuego al nazi que te disparará desde lo alto de la torre de enfrente si logra divisarte y luego abre la puerta del fondo para vértelas con otro nazi.

·Zona secreta 23: Baja hasta el final la escalera de caracol para ver como el hueco de dicha escalera está tapado por unas maderas en las que hay pegado el cartel "Munitionen". Si golpeas dicha zona lograrás algo de **munición extra**.

·Sube por la escalera de caracol hasta arriba del todo y abre la puerta. Busca unos tablones de madera que tapen un agujero que te permita acceder a la sala donde se encuentra el equipo de





comunicación por radio, bien vigilado por dos alemanes. Destruye dicho equipo y recoge los **prismáticos**, la **munición** y los **objetos de salud** si es que los necesitas. También puedes destruir la alarma si te incordia demasiado.

Zona secreta 24: Golpea el tablón situado junto a la alarma para descubrir un hueco en la pared que esconde **dos objetos del tesoro**.

·Sal por la ventana y encárgate del tipo que te dispara con un rifle Mauser desde el fondo. Abre la puerta más cercana a dicho enemigo para llegar a un salón con chimenea donde se calienta un nazi.

·Ve hacia el lado derecho de la habitación para que un trío de alemanes agujereen el suelo desde el piso inferior. Liquídalos antes de dejarte caer a dicho lugar.

Zona secreta 25: Desde el lugar en el que aterrizaste abre la puerta más





alejada. Baja por las escaleras al patio nevado y entra en el dormitorio de la tropa por la puerta del rincón. Dentro encontrarás un soldado, **munición**, **granadas** y **objetos de salud**. Además, puedes romper unos adoquines situados entre las dos camas centrales para lograr un **objeto del tesoro** enterrado.

Zona secreta 26: Desde el lugar en el que aterrizaste patea la pared destruible para acceder a un dormitorio con chimenea y un **plato de comida** sobre la mesa. Destruye la puerta del armario para encontrar dentro **granadas** y un **ítem de salud**.





·Abre la puerta más cercana para acceder a un pasillo repleto de armaduras. Mata a los dos nazis que te salen al paso y toma el desvío de la derecha.

·Entra en la habitación de la derecha donde aguarda un soldado mientras que el armario almacena **granadas** y un **objeto de salud**.

Zona secreta 27: Gira el candelabro torcido situado a un lado de la puerta de entrada para que se desplace una sección de la pared contigua a la chimenea. Acércate a dicho lugar para hallar **tres objetos del tesoro**.

·Sal de la habitación y entra en la de enfrente para vértelas con varios soldados alemanes. Recurre a los **platos de comida** si necesitas recuperar salud y acércate al mapa del caballete para cumplir uno de los objetivos de la misión.

Zona secreta 28: Destruye el retrato de Hitler colgado de la pared izquierda para descubrir **dos objetos del tesoro**.

·Abre la otra puerta de la sala, avanza por el pasillo y dobla la esquina.

Zona secreta 29: En la pared derecha están grabados dos símbolos iguales. Empuja el de la izquierda para que el de la derecha se revele como una puerta





secreta tras la que hay un **objeto del tesoro** sobre un altar.

·Llega al final del pasillo para toparte con dos puertas: la de la izquierda da acceso a un dormitorio con algo de **comida** y de **munición** en su interior mientras que la de enfrente conduce al final de la misión.

MISIÓN TORREÓN DEL CASTILLO

OBJETIVOS

- Destruir todo el equipo de comunicación por radio.
- Localizar la entrada al tranvía.

DATOS ADICIONALES

4 zonas secretas
7 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Abre la puerta de la derecha, pasa de largo el arsenal (que ahora está cerrado) y acuchilla al soldado que está girado hacia la chimenea.

Zona secreta 30: Desplaza el cuadro de la pared y baja la palanca que aparece. Coge una silla y colócala sobre la mesa. Súbete a la silla y salta para ir a parar a lo alto de la repisa de la chimenea. Por último desgarra la bandera roja para descubrir el hueco



tras el que hay **dos objetos del tesoro**.

·Regresa al pasillo inicial y si no has disparado un solo tiro la alarma no estará en marcha. Baja la escalera del final y sorprende por la espalda al nazi que mira por la ventana.

·Tras la puerta de la izquierda se encuentra un dormitorio de la tropa en el que dos soldados se calientan frente a una estufa: intenta degollarlos sin despertar sospechas y recuerda que aquí dentro hay **dos objetos de salud**.

·De vuelta a la sala anterior recorre el pasillo, eliminando al nazi que patrulla el puente de arriba y sube la escalera de caracol cuando llegues a ella para salir a un patio interior del castillo vigilado por dos alemanes: uno está situado encima de la entrada.

·De momento sólo puedes abrir la puerta más baja, sobre la que hay una bombilla roja. Recorre el pasillo y ten presente que la puerta de la derecha conduce al inicio de la misión. Abre la puerta de enfrente y mata a los militares germanos que vigilan el dormitorio de la izquierda.

·Cruza el puente, destruye la alarma y acaba con el soldado que se encuentra



en la habitación del equipo de comunicación por radio. Aporrea dicho equipo para cumplir uno de los objetivos y sube el interruptor amarillo para abrir la puerta del arsenal del inicio de la misión. Ve hasta allí si andas escaso de **munición**, **objetos de salud** o **granadas**.
·Regresa al patio exterior, sube las escaleras y abre la puerta de arriba. Entra en la sala del pasillo de la derecha para encontrar un armario que almacena un casco blindado y un objeto de salud. Abre la siguiente puerta y baja la escalera.
Zona secreta 31: Tras la puerta señalizada con "Meinkeller" está la bodega vigilada por dos alemanes. Pulsa el interruptor situado entre dos de las cubas para descubrir un área oculta



que almacena una **botella de vino** tras una vitrina de cristal.
·Continúa por el pasillo para llegar a un salón de dos niveles de altura donde aguardan un par de soldados. Baja la escalera y prepárate para encontrar una fuerte resistencia. Acaba con todos los enemigos de la zona inferior y registra las habitaciones en busca de abundante **munición** y de **objetos de salud**.
Zona secreta 32: En la sala donde está la **comida** sobre la mesa destruye el mapa colgado y patea la zona de la pared que está justo detrás para descubrir **dos objetos del tesoro**.
Zona secreta 33: En la sala del fondo, dispara al bidón para provocar una explosión que abra un agujero en la pared que te permita acceder al almacén "Verboten!" que está cerrado y





en el que se guardan **tres objetos del tesoro**, **munición** y un **caso blindado**.
·Sube la escalera y pulsa el interruptor para subir la verja. Continúa para llegar a la parte superior del salón de dos niveles donde aparecerá un nazi tras la puerta de la izquierda. Sigue por allí para ir a parar al exterior.
·Pulsa **X** cerca de la ametralladora fija para acribillar sin piedad a los soldados que vengan a "verte". Tras acabar con todos puedes entrar en los dos dormitorios a los que dan acceso las dos puertas en busca de **objetos de salud** y **munición**.
·Desanda todo el camino hasta el patio superior y pasa por la puerta contigua a la de entrada, señalizada por "Luftseilbahn". Abre la puerta de la derecha y baja las escaleras para finalizar la misión.



MISIÓN VIAJE EN EL TELEFÉRICO

OBJETIVOS
- Restaurar la energía en el tranvía.
- Escapar del Castillo Wolfenstein.
- Encontrarse con Kessler en el poblado de Wulfburg.

DATOS ADICIONALES
2 zonas secretas
3 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN
·Abre la puerta de la derecha si necesitas **munición** o **comida**. Tras las puertas dobles del final del pasillo está la sala del teleférico. Encárgate primero del mecánico que arregla el motor y luego del soldado que vigila el otro lado de la sala. Como resulta imposible



acuchillar por la espalda a éste último enseguida llegará un trío de nazis buscando tu cabeza.
Zona secreta 34: De un salto súbete al motor que arreglaba el mecánico. Golpea la zona donde están desperdigadas las herramientas para descubrir un **objeto del tesoro**.
·Pasa por la puerta situada a la izquierda del motor y baja hasta el generador custodiado por tres soldados. Pon en marcha el teleférico accionando la palanca y registra el lugar en busca de **granadas**, **munición** y **objetos de salud** antes de regresar a la sala de arriba.
·Cuando llegue el teleférico pulsa el botón de bajada y móntate enseguida. En cuanto la niebla te deje ver algo intenta acertar a los tres nazis que vigilan la estación.
·Al pararse el funicular sube la escalera de mano y baja por la interior. Pulsa el interruptor para abrir la trampilla, cárgate al soldado del abajo y desciende hasta allí para empujar lateralmente la palanca que pone en marcha de nuevo el funicular.
·Desanda tus pasos para regresar al funicular y pulsa el botón de bajada. De nuevo intenta eliminar a los dos



soldados antes de que tu medio de transporte se detenga. Acaba con el nazi que aparece tras la puerta que hay al fondo.
·Antes de ir por allí puedes abrir la puerta de la derecha para encontrar algo de **salud** y de **munición**. Cruza luego la puerta por la que apareció el nazi, sube si quieres la escalera de mano de la derecha para entrar en la habitación acristalada donde hay un casco blindado.
·Regresa a la sala anterior, mata al alemán que te dispara desde abajo, abre la puerta metálica y déjate caer.
Zona secreta 35: Busca en el lado derecho una tapa metálica que se abre para dejar al descubierto **dos objetos del tesoro**.
·Rompe la rejilla de la izquierda, agáchate y pasa por el conducto de













ventilación. Destroza la rejilla del otro lado y acaba con todos los nazis que parecían esperar tu llegada.

·Abre la verja de la izquierda, enfila el pasillo señalizado con "Kommandantur" si necesitas **munición** o **salud**, y por último abre las puertas dobles de madera para encontrar a Kessler.

MISIÓN SECRETO OSCURO (PARTE 1)

OBJETIVOS

- Infíltrate en el pueblo a través del paso secreto de Kessler.
- Encontrar el contacto partidista local para obtener suministros adicionales.

DATOS ADICIONALES

2 zonas secretas
5 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Recoge el **rifle de francotirador**, la **ametralladora Thompson**, la **munición** y los **prismáticos** de la mesa antes de seguir a Kessler al piso de abajo. Continúa por el pasaje secreto y déjate caer a la bodega.

·Mata al soldado borracho y sube la escalera para vértelas con los nazis de la posada. Ni se te ocurra disparar a la joven a menos que quieras fallar la misión y abre la puerta que conduce al exterior donde aguardan más nazis.

·Abre la puerta de la derecha, sube al piso de arriba y llega hasta la habitación del final del pasillo para encontrar a un nazi apostado con una ametralladora fija. Tras cargarte al soldado utiliza dicha arma para barrer la calle.



·Vuelve a la plaza y toma cualquiera de los dos camino: el de la derecha o el de enfrente. En ambos casos irás a parar al mismo sitio. Cuando tu contacto abra la puerta no le dispares y síguele al interior del edificio para que te proporcione **comida**, un **chaleco antibalas**, **munición** y la **ametralladora Sten**.

·De vuelta a la calle dobla la esquina de la izquierda, sube la escalera y déjate caer (o baja la escalera de mano) por el lado izquierdo del puente. Luego pasa por debajo de dicho puente y elimina al soldado de la izquierda.

Zona secreta 36: Abre la puerta de madera de enfrente para entrar en una casa habitada por una mujer. Manipula la lámpara de la mesita para que se desplace la librería revelando **dos objetos del tesoro**.

·Abre la verja de la derecha y avanza por la calle para encontrarte con dos soldados de espaldas que intentan calentarse en una improvisada hoguera.



Acaba con ambos y abre la puerta de la derecha para luchar contra otro par más.

Zona secreta 37: Empuja el libro que sobresale de la estantería para descubrir la escalera que conduce a la bodega. Allí localizarás un par de **ítems de salud** y **tres objetos del tesoro**.

·Recoge el **silenciador** para la **pistola SP5** que está sobre la mesa y la **munición** y el **casco blindado** de la estantería antes de abrir la puerta que lleva al final de la misión.

MISIÓN SECRETO OSCURO (PARTE 2)

OBJETIVOS

- Evita la entrega local de suministros.
- Localiza el cementerio al final del poblado.
- Localiza la entrada a la excavación arqueológica de la división de sucesos paranormales de las SS.

DATOS ADICIONALES

2 zonas secretas
3 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Abre la puerta de enfrente y sal a la calle patrullada por los dos nazis. Acaba con los ocupantes del almacén de la derecha para cumplir el primer objetivo de la misión.

Zona secreta 38: Parte del piso de arriba está bloqueado por unas cajas demasiado altas para ser saltadas... a menos que te montes encima de una silla. De esta manera alcanzarás sin muchos problemas tanto los tres objetos del tesoro como la **munición**.

·Entra en el bar del otro lado de la calle para vértelas con tres soldados y una camarera a la que no debes disparar por nada del mundo. Sube al pasillo de arriba y registra las habitaciones ocupadas por sendos alemanes en busca de objetos de salud.



·Salta por una de las ventanas a la plaza de abajo donde te las verás con un soldado. Continúa por la callejuela de la izquierda para llegar, tras varios giros, a otra plaza más grande con tres árboles y repleta de nazis.

Zona secreta 39: Salta desde la barandilla de la escalera que baja al balcón de enfrente para conseguir **dos objetos de salud.**

·En la parte inferior de la plaza abre la puerta que proporciona acceso a un arsenal repleto de **armas** y de **munición**. Vuelve arriba y abre la puerta de madera para entrar en una bodega ocupada por un soldado y dos oficiales germanos.

·Abre la puerta de enfrente y la verja de la izquierda para acceder al cementerio.





Liquida al cuarteto de nazis que lo patrullan y sube la escalera del fondo. Busca las **dos cargas de dinamita** en la parte trasera del mausoleo y utiliza una para abrir una entrada en la parte frontal.

MISIÓN CATACUMBAS

OBJETIVOS

- Localizar el diario del profesor Zemph.
- Perseguir a los miembros de la división de sucesos paranormales de las SS a través de las catacumbas.

DATOS ADICIONALES

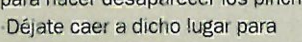
2 zonas secretas
3 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Baja por las escaleras y dispara por el agujero del suelo con el fin de limpiar de enemigos el piso de abajo antes de dejarte caer. Registra el lugar en busca de **munición** y **objetos de salud** para después continuar por el pasillo hasta la siguiente sala.

·Dos tumularios intentarán sorprenderte por la espalda, así que estate preparado y sin olvidarte del que se acerca desde el frente. Baja la escalera para llegar a otra sala repleta de nichos en las paredes donde deberás enfrentarte a dos no-muertos.

·Salta hasta el otro tramo de puente, por encima de los pinchos, y golpea la pared para descubrir una sala habitada por dos engendros demoníacos. Baja la palanca de la izquierda, salta de vuelta al otro lado del puente y baja la palanca que estaba oculta tras una inscripción para hacer desaparecer los pinchos.



·Déjate caer a dicho lugar para enfrentarte con unos cuantos monstruos más. Recorre el pasillo de las antorchas para llegar a una sala con más antorchas y zombis, abre la puerta bajando la palanca y sube la escalera de caracol.



·Deshazte de los dos monstruos que aguardan arriba y cuando comiences a cruzar la pasarela de enfrente se vendrá abajo. Elimina a los enemigos que te ataquen hasta que se abra la puerta de enfrente.

·Recorre el pasillo para llegar a una sala custodiada por dos alemanes donde encontrarás **objetos de salud**, **munición** y el **diario del profesor Zemph**. Al cogerlo caerán dos zombis del piso de arriba así que liquídalos cuanto antes.

·Accede agachado a la habitación de la derecha por cualquiera de las dos zonas rompibles y tras acabar con los tumularios escala la montaña de escombros. Al llegar a la habitación de arriba ve por el pasillo y gira a la derecha para llegar a otra sala idéntica habitada por una momia. Recoge los **dos ítems de salud** que seguro te hacen falta.







Zona secreta 40: Abre un agujero en el ataúd de la derecha para poder coger los dos objetos del tesoro.

Zona secreta 41: Empuja el interruptor que sobresale en la pared de enfrente y, sin perder tiempo, sal de la habitación, gira a la derecha y en el cruce desvíate hacia la izquierda. Si has sido lo suficientemente rápido podrás entrar en la habitación secreta antes de que se cierre la puerta. Recoge el **objeto del tesoro** y fíjate en los tres dibujos de la pared.

·Cruza la pasarela derrotando a las dos momias que han aparecido y sube por cualquiera de las escaleras laterales para quedar encerrado en una sala junto a tres monstruos. Tras derrotarlos dispara sin cesar con tu rifle de francotirador al zombi de fuego que surge de la hoguera.

·Cuando aparezca otro zombi normal baja la palanca situada en su lugar de procedencia y cruza la puerta abierta justo detrás de la hoguera.







MISIÓN CRIPTA

OBJETIVOS

- Perseguir a los miembros de la división de sucesos paranormales de las SS a través de las catacumbas.
- Explorar las catacumbas hasta encontrar el acceso a la iglesia.

DATOS ADICIONALES

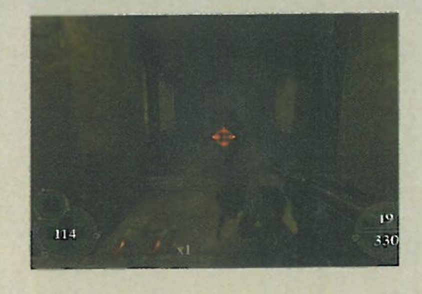
2 zonas secretas
2 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Deshazte de los enemigos que te cortan el paso mientras cruzas la sala, sube la escalera de la izquierda y atraviesa el pasillo en el que dos zombis surgirán de los nichos laterales, sin olvidarte de recoger la **munición** y el **ítem de salud** del suelo. Cruza la pasarela al final de la cual dos soldados combaten contra dos tumularios.

Zona secreta 42: Dispara a la enorme cruz de la izquierda para provocar la caída de un trozo que abra un agujero en el suelo. Déjate caer por él y llega









agachado a una catacumba en la que encontrarás **munición** y objetos de salud. Baja la palanca de la pared para abrir la verja que conduce a la primera escalera que subiste en esta misión.

·Continúa por el pasillo situado frente a la enorme cruz para accionar el interruptor del fondo que tiene una mano dibujada. Mata a los dos zombis que surgen de los laterales mientras regresas al pie de la escalera.

·Accede al pasillo que ha quedado al descubierto (bajando a la izquierda) y baja más escaleras hasta quedar encerrado en una catacumba neblinosa junto con dos momias. Liquídalas para que se abra la puerta del fondo.

·Elimina a los dos tumularios e intenta resolver el puzzle. Cruza la puerta de enfrente. Espera a que caiga la tabla repleta de cuchillas y pasa bajo ella cuando suba para alcanzar la palanca del fondo. Tras bajarla regresa a la habitación central.

·Pasa por la puerta de la izquierda, salta el foso de pinchos y baja la palanca. Las paredes comenzarán a juntarse así que corre de vuelta saltando otra vez por encima del foso.

·Entra por último en el pasillo de la derecha. Evita pisar las baldosas que accionan las cuchillas mientras llegas a la palanca del fondo. Bájala y vuelve a la sala central.

·Tras bajar las tres palancas colócate sobre la plataforma central para ser elevado hasta el piso de arriba. Baja la palanca para abrir durante la puerta del otro lado aunque ten en cuenta que aparecerán también dos zombies.



Zona secreta 43: Si bajaste las tres palancas del piso de abajo en el orden que te hemos indicado busca los pasadizos a ambos lados de la palanca de arriba que conducen al objeto del tesoro con forma de cofre.

·Cruza la puerta que abriste con la palanca y llega al otro extremo de la sala. Recoge el objeto del tesoro con forma de cáliz del altar, date media vuelta y encárgate de los dos tumularios sin desplazarte hacia los lados para evitar el fuego.

·Muertos los dos esqueletos se abrirá un agujero en el suelo así que déjate caer por él y abre la puerta de madera para finalizar la misión.

MISIÓN IGLESIA PROFANADA



OBJETIVOS

- Infíltrate en la iglesia de Wulfburg.
- Perseguir a Helga von Bulow hasta la catedral en ruinas.
- Eliminar a todos los miembros de la guardia de élite de von Bulow.

DATOS ADICIONALES

3 zonas secretas
3 objetos del tesoro



DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Recorre los pasillos en silencio hasta que llegues a una catacumba vigilada por tres soldados alemanes de los que puedes dar buena cuenta gracias a tu rifle de francotirador. Registra el lugar en busca de, principalmente, objetos de salud y abre la puerta de madera.

·Atraviesa el pasillo y la siguiente puerta para vértelas con otro soldado y con una de las integrantes de la guardia de élite de von Bulow.

Zona secreta 44: Rompe un lateral de una de las cajas de madera del centro de la sala para conseguir un chaleco antibalas.

·Sube la escalera de la derecha para enfrentarte con otros dos miembros de la guardia de élite de von Bulow. Cuando hayas acabado con ambas y hayas registrado el lugar baja la palanca para subir la verja de la derecha.



·Asciende por las escaleras, baja la palanca que sube la siguiente verja y abre la próxima puerta para llegar a la iglesia donde serás recibido por un nada amigable grupo de guardias de élite osea que ya sabes que hacer.

·Tras acabar con las cuatro, ve hacia el altar para luchar contra otra alemana situada dentro de la pequeña sala y sube corriendo la escalera de mano: de esta forma evitarás que te alcancen las granadas que lanza desde arriba otra integrante de la guardia de élite.

·Liquídala y recoge los dos ítems de salud antes de abrir la puerta. Utiliza el rifle de francotirador para alcanzar a otra alemana que te dispara desde la plataforma de madera del fondo y abre las dos siguientes puertas tras las que encontrarás a sendas guardias de élite.

Zona secreta 45: Desvíate hacia la izquierda para situarte en la plataforma de madera. Desde allí salta en diagonal derecha, abre la puerta del fondo y recoge la **munición**, los **ítems de salud** y el **objeto del tesoro** con forma de cráneo del altar.





·Abre la siguiente puerta, elimina a la alemana y baja la escalera de caracol. Acaba con tres nazi más antes de bajar la palanca que sube la verja.

·Tras la siguiente puerta de madera llegarás a una sala repleta de cajas de madera y de las restantes integrantes de la guardia de élite de von Bulow.

·Zona secreta 46: Rompe un lateral de una de las cajas de madera para descubrir **dos objetos del tesoro**.

·Por último recoge los objetos de salud y la munición desperdigada por la zona. Destroza la madera que traba la puerta y ábrela para acabar la misión.

MISIÓN LA BESTIA

OBJETIVOS

- Eliminar a Helga von Bulow.
- Recuperar la Daga de Warding para un



estudio más profundo.

DATOS ADICIONALES
Ninguna zona secreta
Ningún objeto del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Al acercarte a la puerta el suelo se vendrá abajo y aterrizarás en una catacumba en la que abunda la munición y los objetos de salud.

·Sal al exterior y cárgate primero a los ocho muertos vivientes que se levantan de sus tumbas. Dedícate luego al enorme ser amorfo quien intentará embestirte o te atacará desde lejos con su ejército de espíritus.

·Utiliza las armas más potentes de tu arsenal, granadas incluidas, y si en algún momento escasea la munición o la vida regresa a la catacumba inicial en busca de los objetos correspondientes.

·El monstruo acabará explotando así que dirígete a la capilla donde se encuentra el cuerpo decapitado de Helga von Bulow y la Daga de Warding.



EPISODIO 3

MISIÓN COMPLEJO DEL BOSQUE (PARTE 1)

OBJETIVOS
- Recuperar los suministros lanzados desde los aviones.
- Localizar la carretera principal.
- Encontrar la entrada al complejo de suministros.

DATOS ADICIONALES
2 zonas secretas
5 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Equipado únicamente con un cuchillo y una ametralladora Sten cruza la arboleda para llegar a un puesto de vigilancia. Sorprende por la espalda al soldado que está quieto y luego haz lo mismo con el que patrulla la parte inferior, sin olvidarte de recoger sus armas: un **rifle de francotirador** y **una ametralladora MP40**.

Zona secreta 47: Rompe un lado de una de las cajas de madera para descubrir **dos objetos del tesoro**.



·Sigue el sendero boscoso para llegar a la primera casa vigilada por tres alemanes. Utiliza el rifle de francotirador para eliminarlos y luego cruza el lago que está detrás de dicha casa para alcanzar los suministros al pie del paracaídas: dos ítems de salud, una **pistola Colt** y **munición**.

·Responde a los disparos de los nazis que han llegado a la casa, vuelve hasta allí y sigue el sendero para ir a parar a otra casa custodiada por otros tres nazis. Recoge el **bazooka** que está sobre las cajas situadas detrás del camión.

Zona secreta 48: Dentro de esta segunda casa golpea el suelo del lado izquierdo de la chimenea para conseguir **tres objetos del tesoro**.

·En este lugar resultas muy vulnerable a los disparos de la ametralladora fija del búnker así que si no te quedan balas en la recámara del rifle de francotirador rodea dicho búnker por el lado derecho, cruza la puerta y acaba con su ocupante. Ocupa luego su puesto y





acribilla a los nazis que vigilan el puente.

·Cruza dicho puente, usa el rifle de francotirador para eliminar al vigía apostado en lo alto de la torre de enfrente y sigue el camino que conduce a la entrada del complejo. Mata al guardia y abre la puerta para entrar.

MISIÓN COMPLEJO DEL BOSQUE (PARTE 2)

OBJETIVOS
- Asegúrate de que no suena ninguna alarma.
- Recuperar el rifle con mira de la O.S.A., M1S.
- Infiltrarte en el complejo de suministros.
- Esconderte a bordo del camión de suministros que se dirige a la base del cohete.

DATOS ADICIONALES
2 zonas secretas
1 objetos del tesoro

DESARROLLO DE LA MISIÓN

·Sube la escalera de mano de enfrente, rodea la colina por la derecha y sorprende a distancia a los tres nazis del campamento de abajo, incluyendo al de la torre de vigilancia.

·Dirígete hacia la derecha de dicho campamento para localizar el paracaídas que cuelga de las ramas de un árbol y los ítems del suelo: un **objeto de salud**, **una ametralladora Thompson**, **munición** y el **rifle con mira M1S**.

·Vuelve al punto de partida y dirígete hacia el complejo. Elimina tanto al tipo que vigila la puerta de entrada como al alemán que está en la oficina de arriba ya que ambos pueden dar la alarma si detectan algo sospechoso. Luego pasa por la puerta de entrada.

Zona secreta 49: Accede a la sección de enfrente y entra en el edificio de la izquierda con mucho sigilo. Mata al oficial del interior y salta por la ventana del extremo derecho. Salta sobre las cajas para llegar a lo alto del cable y



camina por él hasta alcanzar el techo del edificio de al lado (no desesperes en el intento). Accede al interior a través de la claraboya y recoge la **munición**. Dispara al combustible para provocar una explosión que abra la caja que guarda un **objeto del tesoro** y finalmente abre la puerta para salir.

·Desde la puerta de entrada al complejo ve hacia la derecha, elimina al tipo encaramado al depósito de agua y al que patrulla las cajas.

Zona secreta 50: Una de las cajas almacena un **casco blindado** y un chaleco antibalas así que busca el lado por donde abrirla de un golpe.

·No dispares al tipo que se encuentra frente al camión porque fallarás la misión y evita que te vea porque no dudará en hacer sonar la alarma de la garita. Para finalizar con éxito la misión métete en la parte trasera del camión.

En el próximo número encontrarás la segunda y última parte de la guía.









Virtua Fighter 4 Evolution

Ya que este *beat'em-up* es uno de los más complicados que un jugón de PS2 puede echarse en cara, hemos puesto a nuestros mayores viciados... esto... especialistas a desentrañar los secretos de los nuevos personajes

2 JUGADORES
TARJETA 164 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SEGA**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **59,95 EUROS**

Lo que debes saber antes de empezar

Estamos ante uno de los juegos más complicados y realistas del mundo de los *beat'em ups*, y desde luego, ante el que más combinaciones y golpes diferentes tiene. Es que por esta razón que vuestros queridos amigos de *PlanetStation* os recuerdan cual es el mejor modo de sacarle partido a *Virtua Fighter 4 Evolution*.

SELECCIÓN DE PERSONAJES

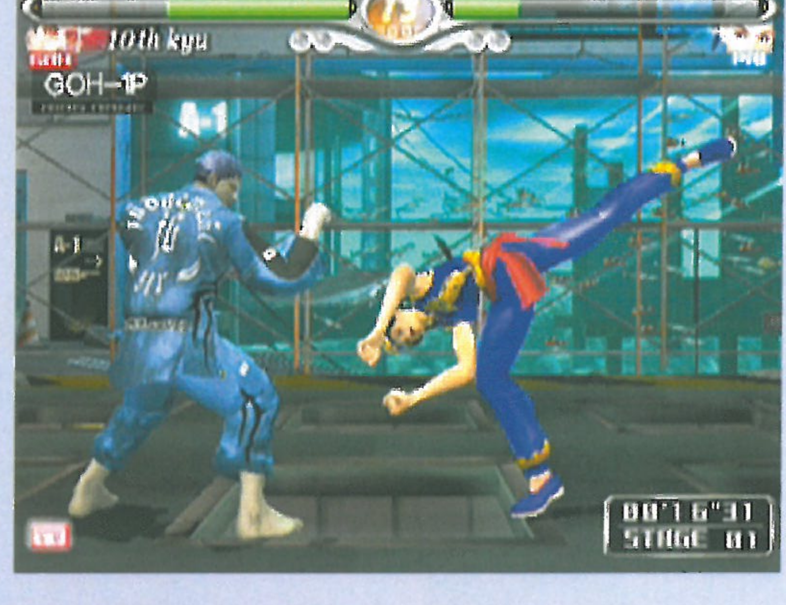
Virtua Figter 4 no se caracteriza por tener la nómina de luchadores más extensa del mundo de los videojuegos (aunque posiblemente si que sean los más realistas). Con la inclusion de las dos nuevas incorporaciones, *Evolution* cuenta con 15 luchadores, cada uno de ellos cuenta con dos trajes que puedes variar apretando **start**

ESCENARIOS

Al contrario que en otros *beat'em-ups*, los escenarios de la saga *Virtua Figther* son relativamente pequeños y tienen obstaculos. Aunque no sean enormes como en *Tekken 4* ni cuenten con multiples pisos cómo en *Dead or Alive 2*, tienen dos grandes ventajas: muchos de los elementos del escenario pueden romperse, y muchos de los muros se pueden usar para saltar y golpear al contrario (a lo *Matrix*, vamos).



Esta saga cuenta con lo que se llama las "Special Stance" osea, que la guardia de combate de los personajes puede cambiar, con lo que también cambian los movimientos de ataque y defensa que puede realizar. Lion Rafale es el único personaje del juego que no cuenta con una guardia especial, pero claro, la que tiene de inicio es tan chula...



TIPOS DE MOVIMIENTOS



Si eres de los que sólo quieren apretar botones como loco, te has equivacado de juego, porque *Evolution* cuenta con una cantidad de golpes diferentes que no iguala ningún otro *beat-em-up* de esos que corren por el mundo de las consolas.

Ataques: Los golpes normales, que se hacen con los pies pegaditos al suelo y utilizando tanto patadas como puñetazos. Si se consegue hacer según que combinaciones se le llama **combo** pero seguro que eso ya lo sabiais...

Ataques de espaldas: Dicese de esos ataques que se realizan cuando tu personaje está de espaldas a tu atacante, y le golpea mientras se vuelve hacia él. Las combinaciones son tan abundantes como botones tiene el mando, así que a disfrutar.

Ataques en Salto: No es lo mismo atacar desde el suelo que desde una altura, digamos, "considerable". La saga *Virtua Fighter* se ha caracterizado siempre por utilizar los saltos de una manera especialmente demoledora.

Lanzamientos: Los típicos ataques de presa cobran una nueva dimensión en *VF4*. Dependiendo del arte marcial que realice cada uno de los participantes, y de las circunstanicas en que se encuentre tanto él como su adversario, el número de ataque se puede multiplicar por mucho

"Reversal": Dicese de los ataque que "cazan" un golpe del enemigo y lo convierten en una acción a nuestro favor. Para realizar uno, hay que acertar no sólo el momento en el que apretar el botón, sino la dirección y la altura por la que viene el golpe.

Ataques bajando: No es lo mismo realizar un ataque de pie que agachado, y tampoco es lo mismo realizarlo agachado que en el precioso momento en el que se baja. Hasta este punto llega la complejidad del juego

Ataque al alzarse: Ya hace muchos años que ser derribado dejó de ser una desventaja en el mundo de los beat'em-ups. Los juegones avezados en esto de los mamporros tienen muchas combinaciones distintas para despachar a sus rivales cuando se levantan del suelo en *VF4*.

Contra el muro: La verdadera estrella de la saga. Para realizar uno de estos es necesario estar de espaldas a tu adversario y, encima, acorralado contra una pared. Pero eso nos pemite volvernos con un ataque la mar de espectacular...









Brad Burns

Utilizaremos los siguientes botones:
P: Puñetazo
K: Patada
G: Guardia

P suele ser ▲ o ✖, Patada ● y Guardia ■, pero es posible cambiarlos. Estas combinaciones están pensadas para luchadores situados a la izquierda, caso de estar al otro lado, las direcciones se invertirían



ATAQUES NORMALES

JAB	P
JAB STRAIGHT	P, P
COMBINATION UPPER	P, P, P
JAB, SPIN KICK	P, K
COMBINATION LOW	P, K
JAB, BODY STRAIGHT	→, P
GRINDING KNEE	P, →, P, K
SIT JAB	↓, P
ELBOW HOOK	→, P
ELBOW HOOK, SCREW HIGH KICK	→, P, K
SPINE WHIP	←, P
RUMP KNEE COMBINATION	← ,P, K
RUMP KNEE COMBINATION, CATCH	←, P, K, P, G
JOLT UPPER	↘, P
TI SOK COMBINATION	↘, P, P
RISING UPPER	(MANTENERSE AGACHADO) ↘, P
STEPPING	K
STEPPING, MOBILITY JAB	K, P
STEP COMBINATION	K, P, K
STEP COMBINATION, CATCH	K, P, K, P + G
CUTTING LOW	↓, K
LOW KICK	↓, K
DOUBLE STRIKE	D, K
KNEE UPPER	→, K
KAO LOY	→, →, K
FLARE KICK	(MANTERNERSE AGACHADO) ←, K
STEP CHANCE KNEE	←, →, K
MIDDLE KICK	↘, K
MIDDLE KICK, CATCH	↘, K, P + K
TI SOK BON	P + K
SHOVEL HOOK	↓, P + K
SHOVEL HOOK DOUBLE	↓, P + K, P
SHOVEL HOOK TRIPLE	↓, P + K, P, P
LAST SHOT	↓ ,P + K, →, P
SAWK CLUB	→, P + K
DESTRUCTION BODY	↘, P + K, P
TI SOK RAN	↘, P + K, P
HIGH SPIN KICK	K + G
TORNADO COMBINATION	K + G, ↓, K + G
JAGUAR TAIL	↓, K+G
PAP SOK KAO	←, →, K+G
OVER STEP MIDDLE	(MIENTRAS ESQUIVAS) P + K + G

ACCIONES ESPECIALES

DUCKING	→, P + K + G
SWAY BACK	←, P + K + G
SLIPPING RIGHT	↓, P + K + G
SLIPPING LEFT	↑, P + K + G

ACCIONES DESDE DUCKING

BODY HOOK	(DES DE DUCKING), P
CROSS UPPER	(DES DE DUCKING), P, P
DUCKING KNEE UPPER	(DES DE DUCKING) K
DUCKING KNEE UPPER, CATCH	(DES DE DUCKING) K, P + G
MIDDLE SPIN KICK	(DES DE DUCKING) K + G

ACCIONES DESDE SWAY BACK

SWAY BACK JAB	(DESDE SWAY BACK) P
SWAY BACK KICK	(DESDE SWAY BACK) K

ACCIONES DESDE SLIPPING RIGHT

SMASH HOOK	(DESDE SLIPPING RIGHT) P
HUNTING MIDDLE KICK	(DESDE SLIPPING RIGHT) K
HUNTING MIDDLE KICK, CATCH	(DESDE SLIPPING RIGHT) K, P + G

ACCIONES DESDE SLIPPING LEFT

BODY BREAK	(DESDE SLIPPING LEFT) P
PIERCING BREAK	(DESDE SLIPPING LEFT) K

LANZAMIENTOS

ELBOW SLASH	P + G
PAP SOK KAO	(DESDE LA DERECHA) P + G
REU IMPACT	(DESDE LA IZQUIERDA) P + G
POWER GRADATION	(DESDE ATRÁS) P + G
BODY KNEE CRUSH	←, →, P + G
NECK SLASH	←, P + G
FACE FANG	↘, ↘, P + G
CHANGE	↙, P + G

ATAQUES DE AGARRE

REVERSALS	
DEATH TRAP	↙, K

ATAQUES EN SALTO	
JUMP KNUCKLE	(ASCENDIENDO O EN EL MEDIO) P
JUMP STRAIGHT	(DESCENDIENDO) P
JUMP TOE KICK	(ASCENDIENDO O EN EL MEDIO) K
JUMP SIDE KICK	(DESCENDIENDO) K

ATAQUES DESDE ABAJO

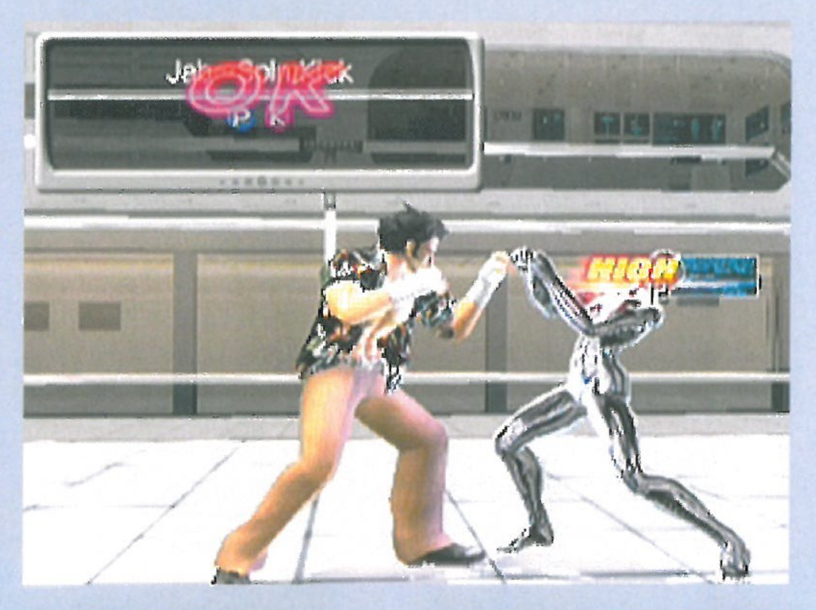
GAMBIT	↘, K
HELL DIVE	(OPONENTE CAIDO) ↑, P

ATAQUES GIRANDO

SPINE WHIP	(DE ESPALDAS) P
RUMP KNEE COMBINATION	(DE ESPALDAS) P, K
JUTTING ELBOW	(DE ESPALDAS) ↓, P
NEEDLE KICK	(DE ESPALDAS) K
WAIKURU TURN	(DE ESPALDAS) ↓ K
FACE CRUSH ELBOW	(DE ESPALDAS) P + K

ACCIONES CONTRA EL MURO

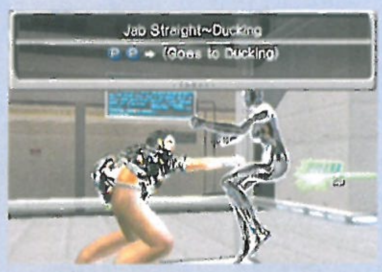
JUMPING KNEE	(CON UN MURO DELANTE) →, P + K + G













Goh Hinogami

Utilizaremos los siguientes botones:
P: Puñetazo
K: Patada
G: Guardia

P suele ser ▲ o ✖, Patada ● y Guardia ■, pero es posible cambiarlos. Estas combinaciones están pensadas para luchadores situados a la izquierda, caso de estar al otro lado, las direcciones se invertirían



ATAQUES NORMALES

SHOUDA	P
TSURANESHOUDA	P, P
SUNEUCHI	↓, P
HIBAUCHI	→, P
RENGOKU	→, P, P
ABARAKUDAKI	→, →, P
ABARAKUDAKI, YOMIOKURI	→, →, P, ←, P + G
TETTSUI	←, P
SOUKYUU	←, →, P
SUNEKUDAKI	←, ↘, P
RAIKA	↘, P
INAZUMAGERI MIGIHIBAREGI	K
UCHIKURUBSHIGERI	↓, K
TSUKIKAGE	→, K
KYOUSENGERI	←, →, K
URANAINAZUMAGERI URAMIGIHIBARAGERI	↘, K
SENRYUUGERI	↙, K
KUMITEHARI	P + K
KIMITEHARI, TSUKAMI	P + K, P + G
MINAMOBARAI	↓, P + K
HAYABUSA	→, P + K
JUN'YO	→, →, P + K
GOUKITOTSU	(MANTENER AGACHADO) →, P + K
FUDOUSATSU	→, →, P + K
KARURA	←, P + K
KOTETSU	← (MAS RATO), P + K
YORODOOSHI	←, →, P + K
YAMIBARAI	←, ↘, P + K
YAMIBARAI, TSUKAMI	←, ↘, P + K, →, P + G
MINAMOBARAI	↑, P + K
GOHOU YURIORI	↘, P + K
KIRIBARAI	K + G
IKARUGA	K + G, P
DE'ASHIBARAI	↓, UUU (CAMBIANDO RÁPIDO) K + G
ANIKUBIGARI	→, →, K + G
MURAKUMO	→, →, K + G, ←, P + G
NI'OUDAOSHI	↘, K + G
NI'OUDAOSHI, NI'OUSATSU	↘, K + G, →, P + G
OROSANAGI	↙, K + G
SUIGETSUGERI	(ESQUIVANDO), P + G + K

ACCIONES DE AGARRE

TSUKITOBASHI	(DESDE AGARRE), P + G
O'OSOTOGARI	(DESDE AGARRE) → + P + G
O'OSOITUGURAMA	(DESDE AGARRE), →, →, P + G
SEOIOTOSHI	(DESDE AGARRE), →, ←, P + G
OKURIOSHIBARAI	(DESDE AGARRE), →, ↓, P + G
OSHIBARAI	(DESDE AGARRE), →, ↑, P + G
TAMANAGE	(DESDE AGARRE), ←, P + G
O'OSOTOOTOSHI-TODOME	(DESDE AGARRE), ←, →, P + G
YASHAGURUMA	(DESDE AGARRE), ←, ←, P + G
OKURIOSHIBARAI	(DESDE AGARRE), ←, →, P + G
OSHIBARAI	(DESDE AGARRE), ←, ↑, P + G
OKURIOSHIBARAI	(DESDE AGARRE), ↓, P + G
O'OSOTOGARI	(DESDE AGARRE), ↓, →, P + G
HIZAGURUMA	(DESDE AGARRE), ↓, ←, P + G
OKURIOSHIBARAI GOU-TODOME	(DESDE AGARRE), ↓, ↓, P + G

OSHIBARAI	(DESDE AGARRE), ↓, ↑, P + G
OSHIBARAI	(DESDE AGARRE), ↑, P + G
OSHIBARAI	(DESDE AGARRE), ↑, →, P + G
HIZAGURUMA	(DESDE AGARRE), ↑, ←, P + G
OKURIOSHIBARAI	(DESDE AGARRE), ↑, ↓, P + G
OSHIBARAI GOU-TODOME	(DESDE AGARRE), ↑, ↑, P + G

LANZAMIENTOS

MAKIKOMI	P + G
HIJOTE-KUCHIKIORI	(DESDE EL LADO) P + G
KEGONOTOSHI	(DESDE ATRÁS) P + G
UCHIMATA	→, ↓, P + G
TSUYUHARAI-TODOME	←, ↙, ↓, ↘, →, P + G
HIZAATE-O'OGURUMA	↓, ←, ↑, → (CAMBIAR RÁPIDO)
	↑, ←, ↓, →, P + G
TSUCHIGUMO	→, →, P + G
GANSEKIOTOSHI	←, P + G
NARAKUOTOSHI	→, ←, P + G
TACHIDORI-TODOME	→, ↘, ↓, ↙, ←, P + G
ENMA	↘, P + G
RAIKA	↘, ↘, P + G
KUCHIKITATE	↓, ↘ + K + G
OROCHI	DF, P+K+G
HIJI'ATE-KUCHIKI'ORI	(DESDE EL LADO) ↓, ↘, P + K + G
KEGONOTOSHI	←, ↘, P + K + G



ATAQUES EN SALTO

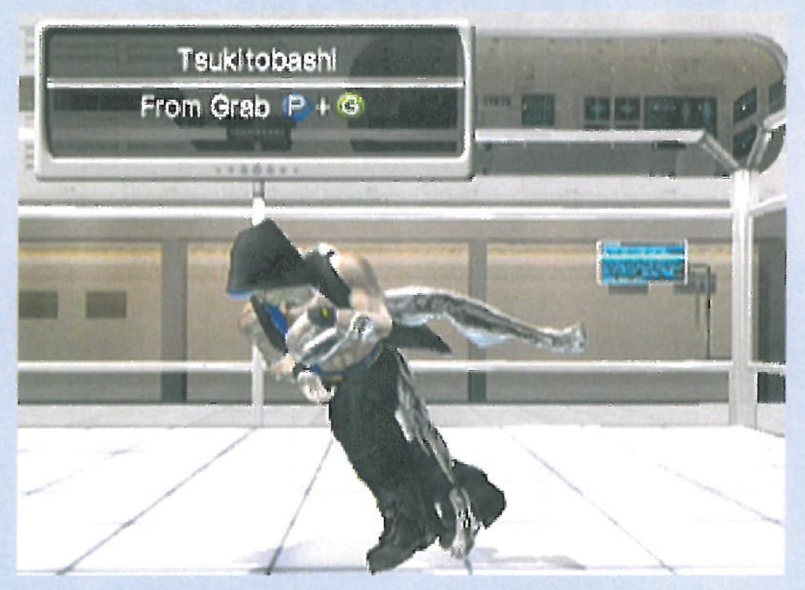
TOBITSUKI	(ASCENDIENDO) P / (MEDIO SALTO) P
TOBITETSUBISHI	(DESCENDIENDO), P
TOBIEGERI	(ASCENDIENDO), K
TOBISUIGETSUGERI	(DESCENCIENDO), K

ATAQUES BAJOS

TODOME	↘, P
HAYATE	↑, P
HAYATE	(DE ESPALDAS) ↑, P
MATACHIKI	(A LOS PIES DEL ADVERSARIO BOCA ARRIBA) ↓, ↘, P + G
KESAGATAME	(A LA CABEZA DEL ADVERSARIO BOCA ARRIBA) ↓, ↘, P + G
UDEHISHIGI	(OPONENTE BOCA ARRIBA, A SU DERECHA) ↓, ↘, P + G
MURASAME	(OPONENTE BOCA ARRIBA, A SU IZQUIERDA) ↓, ↘, P + G
HIENGAESHI	(A LOS PIES DEL ADVERSARIO, BOCA ABAJO) ↓, ↘, P + G
HAORIGATAME	(A LA CABEZA DEL ADVERSARIO, BOCA ABAJO) ↓, ↘, P + G
UDEHISHIGI	(OPONENTE BOCA ABAJO, A SU DERECHA) ↓, ↘, P + G
ENMASATSU	(OPONENTE BOCA ABAJO, A SU IZQUIERDA) ↓, ↘, P + G

BACK TURNED

TSUKI	(DE ESPALDAS) P
TETTSUI	(DE ESPALDAS) ↓ + P
MAWASHIGERI	(DE ESPALDAS) K
SUNEGERI	(DE ESPADAS) ↓ ,K













PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

20 JUEGOS DARK CHRONICLE

Para conseguir uno de estos juegos, sólo tienes que responder correctamente a la siguiente pregunta...



¿CÓMO SE LLAMA EL SISTEMA PARA MEJORAR LAS ARMAS EN DARK CHRONICLE?

A. **AFILAR**
B. **ALICATAR**
C. **SINTETIZAR**
D. **COMBUSTIONAR**



¿CÓMO SE LLAMA EL SISTEMA PARA MEJORAR LAS ARMAS EN DARK CHRONICLE?

A **AFILAR** | B **ALICATAR**
C **SINTETIZAR** | D **COMBUSTIONAR**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______

DIRECCIÓN ______

LOCALIDAD ______

TELÉFONO ______ C.P. ______

E-MAIL ______

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetdark*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetdark.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de octubre de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 59 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *DARK CHRONICLE* (PLANET 57) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Juegus de rolus tácticus

Gladius

LucasArts ha decidido dejar atrás su etapa fundamentalmente *starwarsera* para volver a su antigua creatividad: un primer paso es este RPG ambientado en el Imperio Romano

Plataforma **PS2**
Desarrollador **LucasArts**
Editor **LucasArts**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Septiembre**

En este *Gladius* deberemos escoger al empezar una de las dos líneas argumentales paralelas que discurren por él, la protagonizada por el romano Valens o la que encabeza la bárbara Ursula ("bárbara" por su lugar de origen, no por la rotundidad de sus curvas), aunque ambos tienen el mismo objetivo: crear su propia escuela de gladiadores... pero, como os podéis imaginar, la cosa acabará complicándose.

No obstante lo más llamativo de este juego de LucasArts es su adscripción al género del rol táctico. Y es que durante las entre 30 y 40 horas de juego que proporcionan cada una de sus dos historias, en Gladius deberemos luchar en batallas a lo *Final Fantasy Tactics*, moviendo a nuestros grupos de luchadores de forma individual sobre cuadrícula y por turnos. Para ello contaremos con cerca de 400 armas distintas (cada una con su historia y su contexto histórico), además de 100 tipos distintos de personajes que podrán acompañarnos en nuestras aventuras. Pero sin lugar a dudas la inclusión más divertida será el modo multijugador cooperativo para cuatro personas que han prometido sus desarrolladores, lo que puede convertir esos combates por turnos en auténticas fuentes de diversión a ocho manos.

En el juego deberemos librar batallas por turnos en entre grupos de luchadores sobre una cuadrículo


¡Un RPG occidental con buena pinta!

¿De verdad incluirá el modo multijugador?









LucasArts ha escogido a dos actores más o menos conocidos para dar vida a los protagonistas principales del juego...




Valens es Michael Rosenbaum

El héroe del juego cuenta con la voz del actor que hace de Lex Luthor en la serie *Smallville*, y que aparecía en films como *Noviembre Dulce* o *Se Montó la Gorda*.




Ursula es Linda Cardellini

La bárbara protagonista tiene las cuerdas vocales de la intérprete de Velma en ese bodrio llamado Scooby-Doo, y que también asomaba en Una Rubia Muy Legal.

Y en un esfuerzo sin precedentes, *PlanetStation* quiere ahorrarle dinero de casting a los desarrolladores de *Gladius* sugiriéndole un par de actores más...




El Gordopilas es Florentino Fernández

Vale vale, lo sabemos, es una elección tópica... pero ¿quién se puede resistir al poderío de la voz del bueno de Florentino imitando a Jesús Gil y Gil ("Facineroooooosos")?



El Guerrero de Color es El Risitas

No sabemos si este tipo tiene mucho diálogo en *Gladius*, pero le sugerimos a los chicos de LucasArts que lo eliminen todo por unos "Cuñaaaaaaao" estratégicamente situados.

¿Voy bien por aquí para ir a Torremolinos?

Colin McRae 4

Apenas un año después Codemasters nos trae de nuevo al rey de los juegos de Rally para gozo y disfrute de todos los fanáticos de este género. ¡A fondo, derecha arrás!


Cuatro segunditos de nada y a destrozar el coche. Preparados... listos... ¡Ya!

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Codemasters**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Lanzamiento **Septiembre**

No nos han hecho esperar demasiado. Este año también vamos a poder destrozar suspensiones y desgastar neumáticos a los mandos de un buen puñado de coches. La pregunta del millón sería ¿hay suficientes novedades como para justificar esta nueva entrega? Pues querido lector... ¿Hay necesidad de hacer un *Operación Triunfo* cada año? ¿Es imprescindible otro *Gran Hermano*? ¡Exacto! No es necesario ni imprescindible pero si te gusta, seguro que lo disfrutas.

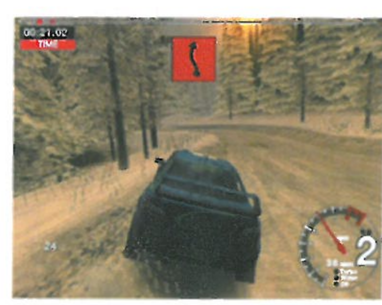
Coooorazón latino... esto... bueno, vamos a lo que nos ocupa. Las novedades de este *Colin McRae 4* serán pocas pero suculentas. Para empezar se ha optimizado el motor gráfico del juego, que mostrará una mayor fluidez. Prueba de ello es que la beta que hemos podido probar está al 80% y muestra ya unos resultados más que espectaculares. Tenemos más variedad y calidad en las texturas, además de algunos elementos animados en los escenarios. Los veinte coches diferentes con los que cuenta el juego muestran también una gran calidad en su modelado, y están muy conseguidos los efectos de desperfectos en la carrocería y el "enguarramiento" general que sufren a lo largo de la carrera. Tanto polvo y tan poco túnel de

Los veinte coches con que cuenta el juego muestran un modelado de lo más conseguido

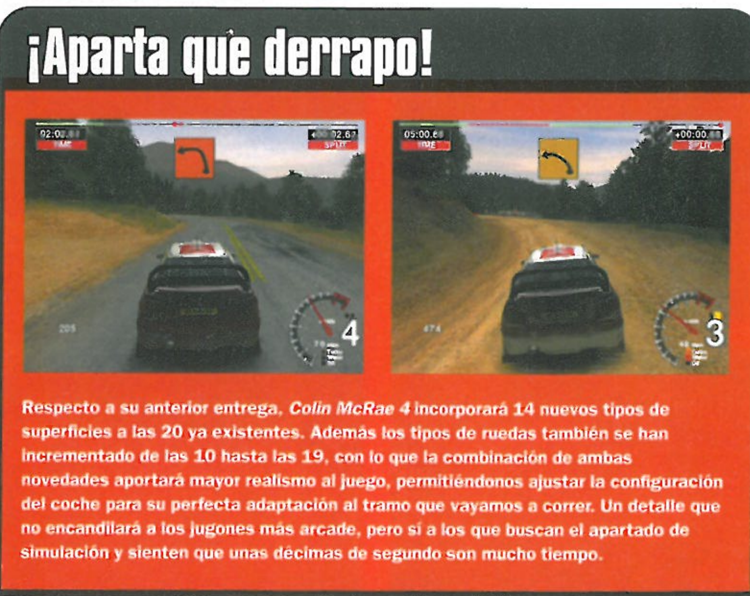












¡Aparta que derrapo!

Respecto a su anterior entrega, *Colin McRae 4* incorporará 14 nuevos tipos de superficies a las 20 ya existentes. Además los tipos de ruedas también se han incrementado de las 10 hasta las 19, con lo que la combinación de ambas novedades aportará mayor realismo al juego, permitiéndonos ajustar la configuración del coche para su perfecta adaptación al tramo que vayamos a correr. Un detalle que no encandilará a los jugones más arcade, pero sí a los que buscan el apartado de simulación y sienten que unas décimas de segundo son mucho tiempo.



Hombre, un bólido de última generación no es, pero da el pego, oiga



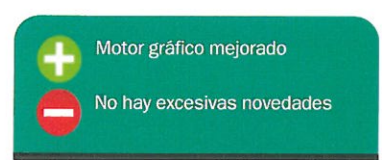
A ver si encontramos un semáforo con limpiaparabrisas, que el coche ya da pena

lavado. Otro aspecto a destacar son los ocho tipos de juego diferentes, entre los que destacamos el de coches con tracción simple, 4x4, un modo de vehículos de rally de hace unos cuantos añitos además de un modo especial con opciones para multijugador. También contaremos con la posibilidad de configurar y reparar nuestro vehículo antes de la prueba, así como un montón de opciones para configurar un rally personalizado con nuestros tramos preferidos. Todo ello además con el aliciente de poder ir desbloqueando nuevos coches y nuevos tramos.

Por último destacamos que el control continúa siendo de lo mejorcito que se puede encontrar en juegos de conducción. La buena combinación entre un control asequible sin perder



realismo confirman de nuevo que el rey de los juegos de Rally, con permiso de *WRC*, continúa disfrutando de una salud de hierro.





Viaje con nosotros



¿Tienes ganas de viajar? Pues estás ante el juego perfecto para ti, porque *Colin McRae 4* nos permite recorrer los caminos y carreteras de ocho países situados por todo el mundo: USA, Finlandia, Suecia, España, Japón, Australia, Grecia y Reino Unido son los elegidos. Cada uno de ellos nos traerá tipos de terreno y climatología propios, con lo que podremos pasar desde carreteras heladas hasta caminos llenos de piedras, pasando por tramos muy bien asfaltados o caminos de cabra polvorientos.



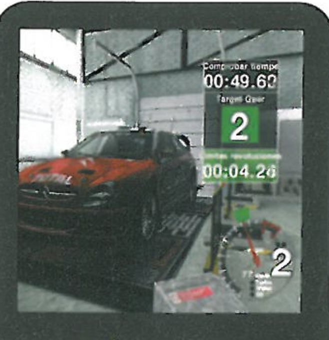
► **EN ESTA NUEVA EDICIÓN SE HA ELIMINADO EL SISTEMA DE AYUDA A LA CONDUCCIÓN** que te permitía pivotar el coche sobre un eje central y que favorecía el control del vehículo. Como muchos jugadores se quejaron por esta ayudita, Codemasters la ha retirado en esta edición, con lo que ahora será más fácil observar la naturaleza de cerca. Ejem... Señor árbol... ¿Podría apartarse?











► **TAMBIÉN PODREMOS PROBAR NUESTRO DOMINIO DEL CONTROL DEL VEHÍCULO** con algunos test, que nos obligarán, por ejemplo, a mantener una marcha y revoluciones durante un cierto periodo de tiempo, o a poner al límite la suspensión del coche.

Salvando al mundo en los ratos libres

Broken Sword: El sueño del Dragón

El mundo de las consolas nunca ha sido muy propenso a las aventuras gráficas, aunque algunas compañías como Revolution se atrevieron a producir títulos en este género. Esta es sin duda su saga estrella.

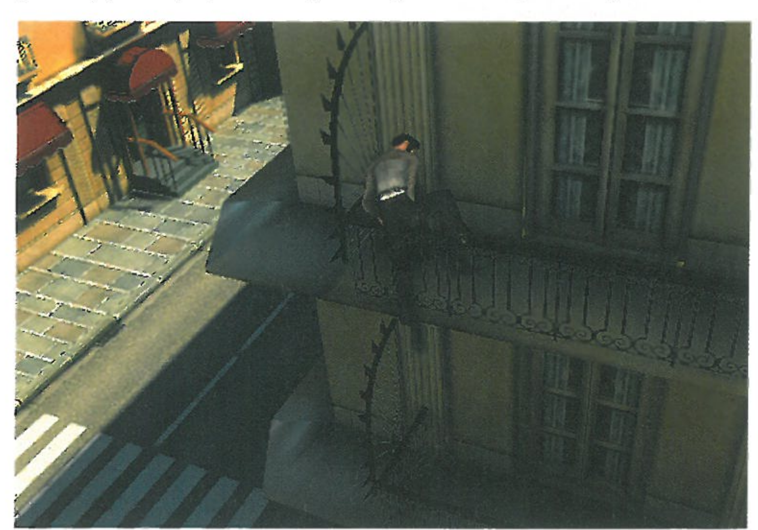
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Revolution**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Octubre**

Dos fueron los títulos de la Saga que vieron la luz en la gris de Sony, (*Shadow of the Templar* y *The Smoking Mirror*) y ambos se caracterizaban por ser aventuras gráficas en un sentido muy estricto. Eso quiere decir que se basaban en señalar a que punto debía ir el personaje, que objeto debía examinar y con quien debía hablar. Pero también implicaba dos pecados terribles sobre todo en lo que a los usuarios de consolas se refiere: los puzzles eran lo más importante en el juego y (¡o dioses del averno, como es posible!) ¡había que pensar! ... y mucho. A ello se añadía que un juego tan *pecero* como suele ser una aventura gráfica está pensado para manejarse con un teclado y un ratón, lo cual hacía que el control con el mando de la PS2 fuera muy brusco y complicado.

Han abandonado el sistema de *clickeo*, por otro que permite un mejor control de los personajes

Cambiar para mejor

Aunque seguirá inscribiéndose en el género de la aventura tradicional; para esta ocasión la gente de Revolution ha decidido modernizar la serie y hacerla más cercana los jugones de PS2. Para empezar, han abandonado el sistema de *clickeo* sobre objetos, cambiándolo por otro que permite un control mucho mejor de los personajes y de su entorno, basado en un sistema de iconos que nos permitirá asignar acciones a los diversos botones del mando. A esta sensación de revolución en la saga ayuda mucho que se hayan





Con el paso del tiempo, George a mejorado mucho: cada vez se parece más a Brad Pitt





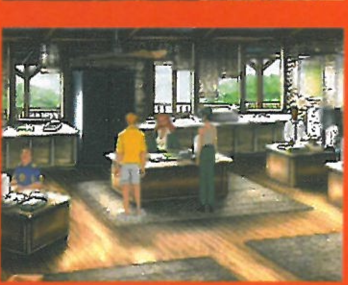
Aventuras gráficas para todos

Pese a haber contado con un representante para Game Boy Advance, la saga *Broken Sword* ha creado su buen nombre en Playstation y los ordenadores compatibles. Estos son los dos precedentes de este *El sueño del Dragón*:



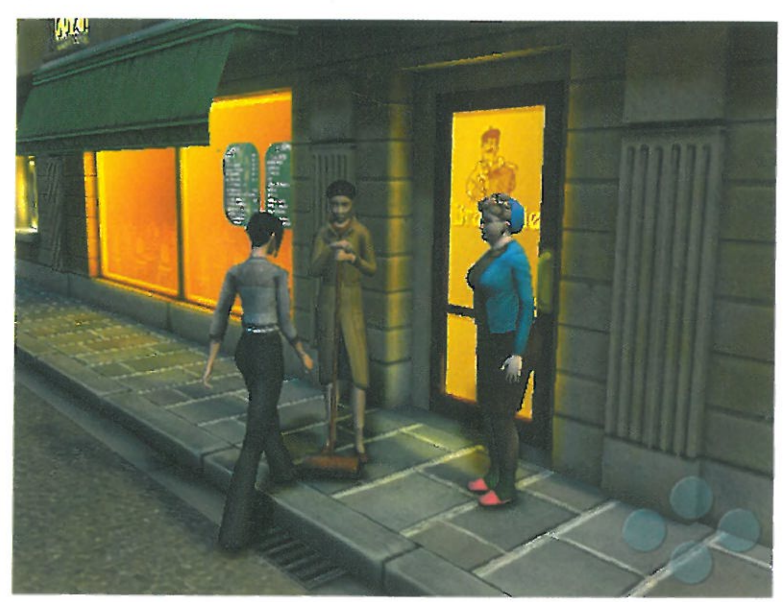
Broken Sword Shadow of the Templar

Un turista americano llamado George llega a Paris para disfrutar de unas vacaciones. De repente en un cafe estalla una bomba y como el es muy inquieto se pondrá a investigar y descubrirá dos cosas: primero a Nico, su futura novia; y dos, una conspiración que puede destruir el mundo

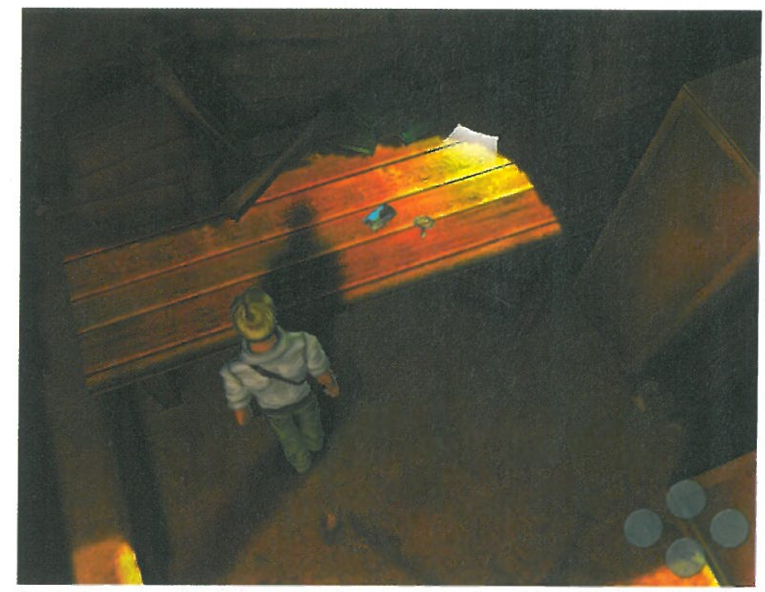


Broken Sword The Smoking Mirror

El bueno de George regresa a Francia después de haber visitado a su padre moribundo en América. Allí vuelve a encontrarse con su novia, Nico. George acaba inconsciente y sin novia pero descubriendo un extraño culto que entre los deberes pendientes de su agenda tiene el de dominar el mundo.



Interactuar es muy importante: "oiga señora, ¿quita la escoba para que pueda pasar?"



Por mucho que cambien,las aventuras siempre se basarán en ir encontrando cosas

abandonado los fondos pre-renderizados en dos dimensiones (que por normal general son más inmóviles que las expresiones faciales de Arnold Schwarzenegger haciendo de *Terminator*) por unos fondos totalmente 3D.

Pero no sólo de puzzles vivirá el juego, sino que se ha incluido lo que los programadores han llamado *Action event* . Eso básicamente significa que en ocasiones los personajes deberán actuar rápidamente para salir de una situación peligrosa, prácticamente como si de un juego de acción se tratara. Por ejemplo, cuando la protagonista esté siendo encañonada con una pistola podrá solucionarlo utilizando rápidamente una sartén en defensa propia.

De todas formas, sí hay una cosa que no ha cambiado respecto a los episodios anteriores del juego es el tono argumental; y es que la trama sigue siendo oscura y medieval.

En está ocasión la historia tiene que ver con un peligroso dragón que casi destruyó a la humanidad en el pasado, y que ha regresado para ser detenido por nuestros inefables protagonistas. Por si no fuera suficiente con una lagartija sobrealimentada, también tendrán que hacer frente a Petra y a Sussaro, un enigmático (y feísimo) antagonista para la pareja de *protas*. Hay que ver lo que tiene que hacer un personaje de videojuegos para ganarse la vida...

No sólo de puzzles vivirá el juego, sino de lo que los programadores han llamado *Action event*

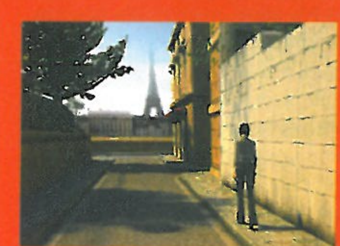


Solucionará buena parte de los problemas de la saga

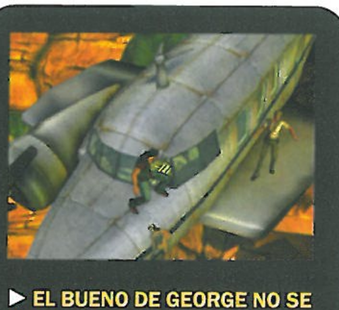
¿Mantendrá el encanto?

La paciencia es una virtud





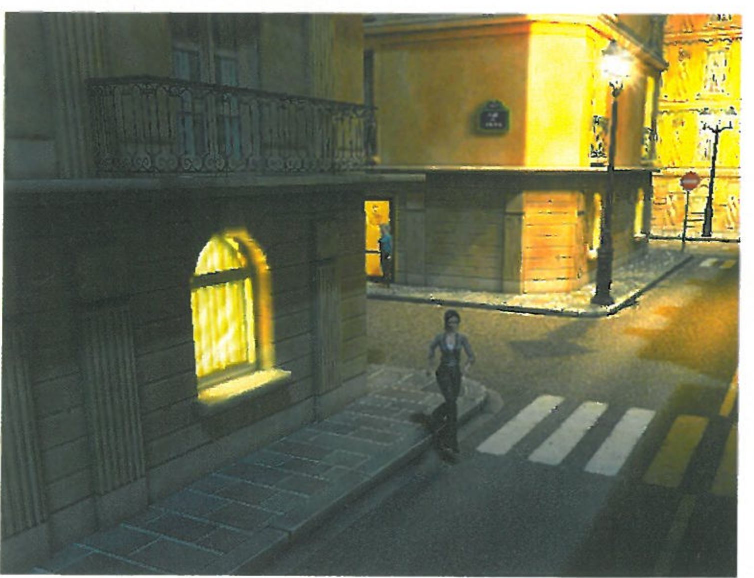
Este señor tan simpático de la fotografía es Charles Cecil, el máximo responsable de la saga *Broken Sword* y de la mayoría de los títulos de Revolution. Aparte de tener buena parte de culpa de que la saga acabará en la consola gris de Sony, también ha sido el responsable de pasar la saga a los 128 bits, así como de la tardanza con la que nos ha llegado este tercer episodio. Según sus propias palabras, quería asegurarse de que los fondos tridimensionales podían llegar al nivel de detalle y de calidad gráfica de los fondos pre-renderizados. Nos alegramos de que por fin se haya decidido, porque por lo que hemos podido ver los fondos tienen calidad de sobra.



► EL BUENO DE GEORGE NO SE LIBRARÁ DE LOS PROBLEMAS ni al inicio del juego, ya que *Broken Sword 3* empieza cuando su avión se estrecha ¡En mitad del Congo!



Por mucho que los fondos hayan pasado a ser 3D el detalle sigue siendo el mismo: no hay ninguna duda de que eso es una verja



Gladiator

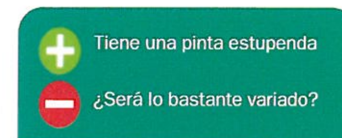
Ni el Rusell Crow ese, oigan

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Acclaim**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Por determinar**

Pese a la coincidencia, este juego no tiene nada que ver con la película del mismo título... bueno, una cosa sí: que en ambos casos el protagonista es un fornido gladiador caído en desgracia por las corruptelas del imperio romano:

Gladiator será un *beat-em up* lineal de esos de matar mucho, al estilo de *Dark Angel* o *Hidden Invasión*; y como es normal en estos casos, contaremos con muchas armas y poderes especiales super-destructivos que nos permitirán acabar con las hordas de enemigos que intentarán ponérnoslo difícil. La verdad es que el juego tiene una pinta estupenda, sobretodo gracias a un nivel técnico que cuenta con unos fondos y unos modelados cuidados hasta el mínimo detalle; tan solo empañados por alguna ralentización puntual.

Esperemos que el juego sea lo bastante variado como para mantener la atención del jugador, y estaremos ante uno de los títulos más interesantes del (escaso) catálogo de *beat'em-ups* lineales de PS2.





"¡Glups!... Vale, esto es la mitología, pero... ese perrito de ahí no se levantará...¿Verdad?"







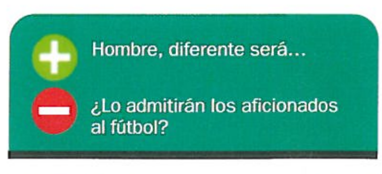


Urban Freestyle Soccer

Fútbol a muerte en el Bronx

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Silicon Dreams**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Por determinar**

Casi todos los deportes del mundo habían tenido su versión "callejera" , desde el baloncesto hasta el esquí, pasando por la lucha libre. Pues bien, nuestro adorado fútbol, ese deporte en el que vemos jugar por la tele a 22 millonarios en pantalón corto, ha dejado de ser una excepción por obra y gracia de Acclaim. Todo aquél que haya jugado a *NBA Street* u otros títulos similares sabrá de que estamos hablando: en lugar de estadios, calles de USA. En lugar de jugadores famosos, raperos y gamberretes varios; y en lugar de realismo y simulación, regates imposibles, chuts estratosféricos y jugadas superespeciales con brillo y todo. La verdad es que algunos de los títulos que han "mancillado" un deporte llevándolo al terreno del *playground* han acabado siendo mejores que otros más serios (de nuevo nos viene a la memoria *NBA Street*), pero queda por saber si los españolitos admitirán un juego que les toca su sagrado deporte rey.









La Gran Evasión

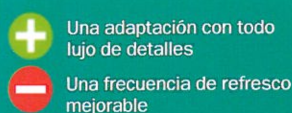
Escapar a toda costa

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Pivotal Games**
Editor **Proein**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Septiembre**

Una de las películas más celebradas del año 1963, por fin va a tener una adaptación oficial en el mundillo de los videojuegos. decimos oficial porque han habido varias no oficiales de los cuales destacaba el añejo The Great Escape de 1987. En breve podremos disfrutar del primer juego con la licencia oficial, donde podremos escuchar la pegadiza banda sonora del genial Elmer Bernstein, y en el que podremos manejar entre otros cuatro personajes al capitán Virgil Hilts, con la cara del malogrado Steve McQueen modelada para la ocasión.

Pivotal games nos presenta un título repleto de referencias a la película pero centrándose en una aventura repleta de momentos de sigilo a la vez que fases de acción. Cada uno de los cuatro personajes que podremos manejar, tendrá sus propias habilidades: Hilts el maestro en huidas, MacDonald el que habla alemán, Sedgewick el experto en máquinas y Hendley el típico personaje capaz de conseguir cualquier objeto. Por si fuera poco podremos tener a nuestra disposición todo tipo de vehículos como camiones, tanques y la famosa moto con la que Steve McQueen protagonizaba una de las secuencias más celebradas de la película.

El juego tiene buena pinta, aunque adolece de una frecuencia de refresco un tanto escasa e irregular y una animación mejorable que esperemos solucionen en la versión final del juego.





A ver, se admiten apuestas ¿Quién es el actor de la foto?. No vale mirar al texto de al lado







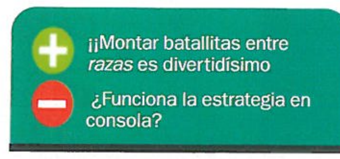
Alien versus Predator: Extinction

Bichejos en guerra

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Zono**
Editor **EA/Fox Interactive**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **¡Ya!**

Hace ya tiempo que los aficionados a la saga *Aliens versus Predator* pedían el salto de la misma al mundo de las consolas. Lo curioso es que, en lugar de realizar una conversión de los exitosos *shoot'em-ups* subjetivos realizados por Sierra sobre el tema, y en una decisión cuyo surrealismo compite duramente con las excusas de Ana Palacio sobre la guerra de Irak, los jefazos de Fox Interactive han decidido realizar ¡¡un juego de estrategia!!

Como es habitual en la saga, la trama está situada en un planeta que más que nombre tiene carnet de identidad, LV-742, donde llega un grupo de marines espaciales para descubrir que está lleno de *aliens* y depredadores en dura lucha... y claro, como los humanos tenemos algo de masocas, se meterán en la lucha por el territorio. El objetivo, será escoger una de las tres razas y cumplir las siete misiones con las que cuenta cada una de ellas, aprovechando sus puntos fuertes para conseguir la supremacía sobre el enemigo. Una premisa suculenta pero ¿no será un tanto indigesta para los consoleros?









Freedom Fighters

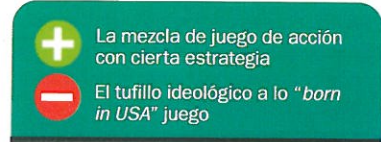
Americanos, os liberamos con alegría

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Io Interactive**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **Finales de septiembre**

No sabemos si es que en los genes de los americanos hay una fobia congénita hacia el color rojo o es que temen que los comunistas les quiten la posibilidad de comprar armas en el super de la esquina, pero cada vez que parece que los tiempos de la Guerra Fría quedan atrás joyas como *Freedom Fighters* nos recuerdan su miedo a las "hordas rojas".

Y es que en este juego de Io Interactive nos deberemos poner en la piel de un "patriota" americano que se decide a liberar Nueva York, convertida en campo de concentración por los malvados comunistas, que (en este juego) ganaron la Guerra Fría. Para ello deberemos ir cumpliendo misiones que subirán nuestro nivel de carisma, lo que nos ayudará tanto a buscar adeptos a nuestra causa como a trepar escalafones entre los mandos rebeldes... pudiendo convertirnos en los jefes de la resistencia neoyorquina.

Esa mezcla de acción en tercera persona a lo *Hitman* (no en vano se ha reutilizado el motor de su segunda parte) con componentes estratégicos a lo *Rainbow Six* le da cierto atractivo a las 19 misiones del juego... lástima de ese aire reaccionario que seguramente hará las delicias de los votantes de George Bush Jr.









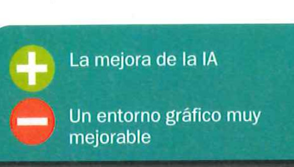


Conflict Desert Storm II, Back to Baghdad

¡El petróleo será nuestro!

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Pivotal Games**
Editor **Gotham Games**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Septiembre**

Después de la polémica que ya causó la primera entrega gracias a que algunos medios se tomaron en serio la broma que los chicos de *Pivotal Games* que consistió en poner un rostro muy similar al de Sadam Husseim a uno de los generales que "nuestros" soldados debían eliminar, llega *Conflict Desert Storm 2: Back to Baghdad*. La lástima es que el desarrollo del juego se centra, otra vez, en la Guerra del Golfo acaecida en 1991, por lo que no tendremos la oportunidad de ayudar a los yanquis en la búsqueda de tan escurridizas armas de destrucción masiva, que comienzan a sonar como una leyenda amparada por unos servicios de inteligencia dignos de los personajes de Ibáñez Mortadelo y Filemón. A primera vista esta nueva entrega ofrecerá mejoras notables en el apartado gráfico respecto a su predecesor, aunque eso no signifique que nos encontremos ante una maravilla. Las misiones se desarrollarán mayoritariamente en entornos urbanos, últimamente más de moda en los juegos de este género debido a su mayor peso en el factor estratégico. Por otro lado la inteligencia artificial de los enemigos, así como la de nuestros aliados, mejorará ostensiblemente, pudiendo actuar en grupo tanto unos como otros, consiguiendo una jugabilidad con mayor número de posibilidades. También poseeremos más vehículos y armas. Todo sea para hacernos más fáciles las labores de conquista...¡ups! perdón, liberación.









Crónica de una mazmorra anunciada

Dark Chronicle

El desembarco de los juegos de rol del próximo año se abre en septiembre con este título apadrinado por Sony, que tiene calidad y horas de juego suficientes como para ser todo un referente del género



¡Ohhhhh! tiene una Geopiedra. Y los ojos grandes y verdes. Y un colgante... ¿¿No es mono!??

Plataforma **PS2**
Género **Action-RPG**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Level 5**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**

Pese a contar con un complejidad increíble y con un apartado gráfico de los mejorcitos que se han visto en la negra de Sony, *Dark Chronicle* provoca una sensación agridulce mientras se va desarrollando la partida. Como todo buen juego de rol, se divide entre las fases más dedicadas a la exploración y aquellas que se basan en el combate puro y duro; pero por desgracia las diferencias entre unas y otras son abismales.

Mientras que en las fases de exploración el juego goza de una libertad de movimientos y de una originalidad muy por encima de la media; las fases de combate consisten en ir pasando una estancia tras otra, para encontrar la llave de turno que nos permita pasar a la siguiente mazmorra. Es cierto que los programadores han llenado tan "mazmorrero" desarrollo con detalles originales que intentan darle un poco de ritmo al asunto. Por ejemplo, las mazmorras, pese a funcionar como tales, tienen aspectos muy diversos: ya sea en forma de bosques, playas, alcantarillas, etc.

Es preciso elegir el personaje correcto en cada momento si no queremos ser defenestrados

Además, dichos escenarios se generan de forma aleatoria, con lo que los enemigos, los objetos, el recorrido e incluso las condiciones meteorológicas varían en cada ocasión. De igual modo, es preciso elegir el personaje correcto que manejamos en cada momento si no queremos ser defenestrados, y sus



El espíritu de las armas

Los chicos de Level 5 han inventado un nuevo y revolucionario sistema para mejorar las armas de los personajes, que básicamente consiste en reducir ciertos objetos a su "esencia" y utilizar dichas esencias para crear armas más destructivas. No pongáis esa cara. No es tan difícil:



1 Paso: Recogida

La forma de encontrar los objetos que nos permitirán mejoran las armas es de lo más variada. Pueden dejarlas caer enemigos, encontrarlas en cofres o incluso comprarlas en algunas tiendas. Hasta es posible reducir otras armas a su "esencia" para mejorar las que ya tenemos.



2 Paso: Diversificar

Como tenemos un menú de lo más completito, bastará con que elijamos esta opción sobre un objeto para reducirlo a sus características primordiales. Dichas características básicamente tienen la misma forma del objeto, pero en tonos rositas y además transparentes.




3 Paso: Sintetizar

Una vez tenemos la "esencia" (con tanta esencia, esto más que un juego parece una perfumería) basta con aplicarla a una de las armas. Cada objeto hace subir una de las características del arma, y debemos tener en cuenta cual necesitamos mejorar para conseguir una herramienta más consistente.



4 Paso: Mejorar

Cuando hayamos conseguido subir las características necesarias, el arma se volverá algo más poderosa... y en el caso de nuestro protagonista Max, más surrealista. Por ejemplo, su pistola trompeta puede llegar a ser una poderosa ametralladora... o incluso cosas más "explosivas".


No, ese monstruo no está perdiendo nueves. Son los puntos de daño que le hace Max

armas deben ser mejoradas con inteligencia o llegará un momento en el que no podremos ni hacer daño a los enemigos. Pero desgraciadamente todos estos esfuerzos no atenúan la sensación de *dejà vu* que uno siente cuando lleva tres mazmorras seguidas, y todavía quedan muchas más para poder abrir un nuevo escenario y seguir avanzando en la historia. Para colmo de bienes, en lo que a nivel técnico se refiere, la exploración y el combate comparten las mismas diferencias: mientras que los fondos y decorados de las ciudades y bosques que visitamos son impresionantes; las mazmorras se limitan a repetir los mismos elementos una y otra vez, con unos fondos bastantes pobres, e incluso una niebla considerable en algunas zonas.

Las mazmorras se limitan a repetir los mismos elementos una y otra vez, con unos fondos pobres

Sin duda la principal virtud del juego es su inmensidad: podemos elegir varios lugares a los que ir, y muchas tareas y sub-juegos diferentes que realizar (incluyendo el tan traído y llevado sistema de reconstrucción Georama). Lo mejor de todo es que estaremos obligados a realizar casi todas esas tareas para poder seguir avanzando en el juego... pero claro, siempre acaba llegando el momento en el que hay que avanzar por un montón de mazmorras.


Preciosista gráficamente
Su complejidad y sus múltiples sub-juegos


Sin paliativos: las mazmorras
Personajes arquetípicos
Algo infantil

Ambientación	9
Gráficos	9
Jugabilidad	7,5
Duración	8
Vidilla	7
Total	**8**


Te gustará si te gustan...
Dark Cloud y ***Final Fantasy***









Qué enemigos más raros





Con la galería de engendros y monstruitos varios que acostumbran a poblar los juegos de rol se podría hacer un auténtico museo de los horrores. Los desarrolladores de *Dark Chronicle* (quizá conscientes de que debían hacer un juego para todas las edades) han optado por hacer unos bichos bastante simpáticos y sobretodo, muy surrealistas. Hay están ejemplos como Damaraña (una ancianita con patas de tarántula), Tigrifft (un grifo con cabeza de Tigre) y los Mimics... los típicos cofres que se vuelven terribles monstruos. Aunque no os engañéis. Todos pueden matar a los protagonistas en tres golpes.






"¡Toma esto, planta mutante! ¡Así aprenderás a tratar a una señorita!"

¿Jubilarme yo?

Indiana Jones y la tumba del emperador

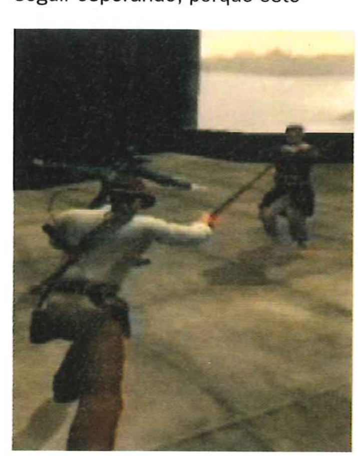
Quizás haga mucho que no tenemos una película de Indiana Jones que llevarnos a la boca, pero los chicos de LucasArts se han encargado de que no echemos de menos al arqueólogo del látigo con entregas virtuales como ésta

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **LucasArts**
Editor **LucasArts**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

Fueron muchos los jugones que lamentaron que el héroe por antonomasia abandonará la aventura más pura (aquella que se basaba en resolver enigmas de todo tipo y que tenía un marcado sentido del humor) y adoptara una dinámica "plataformera" a lo *Tomb Raider*. Por desgracia, los nostálgicos de clásicos como *Indiana Jones y la Última Cruzada* o *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* tendrán que seguir esperando, porque este nuevo título del arqueólogo más famoso del mundo tiene muy pocos puzzles que resolver y muchos saltos que dar.

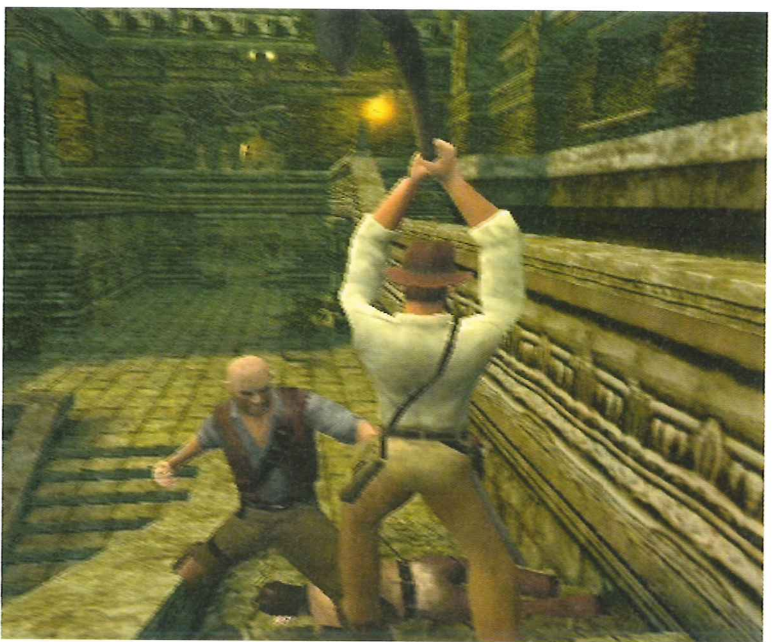
La mayor parte del juego nos obligará a alcanzar filos imposibles, deslizarnos de liana en liana, usar el látigo para llegar a lugares inaccesibles y bucear por ríos cargados de cocodrilos (todo ello salteado con peleas a puñetazos y bastantes tiros, por supuesto); pero los desarrolladores también han aplicado la nueva moda que parece imperar en el mundo de los videojuegos desde hace algunos años: hibridar con otros géneros para mantener el interés. Así, por el camino encontraremos diversas fases que emulan a los *shooter's* en primera persona, en las que Indy deberá ponerse a los mandos de una ametralladora para aniquilar enemigos de todos los tamaños,

Este nuevo título de Indiana Jones tiene muy pocos puzzles que hacer y muchos saltos que dar





Hombre, estas fases de disparos en primera persona tampoco quedan tan mal. Indy siempre ha sido de gatillo fácil



"Oye tú, el del sombrero. "No te da vergüenza robarnos el material de la obra?"

Las herramientas del buen arqueólogo

Si algo hay que agradecerle a Indiana Jones es que nos enseñará que los arqueólogos no utilizan palas y picos, sino látigos y pistolas para hacer su trabajo. ¿Cómo? ¿Qué sólo era una película? ¿Qué los de verdad son señoros bajitos y con gafas que trabajan en excavaciones? Vale... ¿Pues entonces porque usa prácticamente lo mismo en el juego, listos?



El Latigo

El primero y más conocido instrumento de Indy. Los desarrolladores le han reconocido su importancia, y no pararemos de utilizarlo a lo largo del juego, ya sea para saltar grandes obstáculos como para desarmar y noquear a los enemigos. Nunca falla.



El machete

El rudimentario cuchillo "grandote" con el que el Doctor Jones combatía en *El Templo Maldito* también está presente en este juego. Lo mismo nos sirve para cortar las lianas que nos impiden el paso que para cortar en rodajas a los enemigos.



La pala

Todos sabemos para que sirve una pala, ¿verdad? Pues no, nuestro héroe, más que abrir agujeros en el suelo, abre agujeros en la cabeza de todo el que se le pone por delante. Y para eso, la pala, con su largo alcance, viene de muerte.

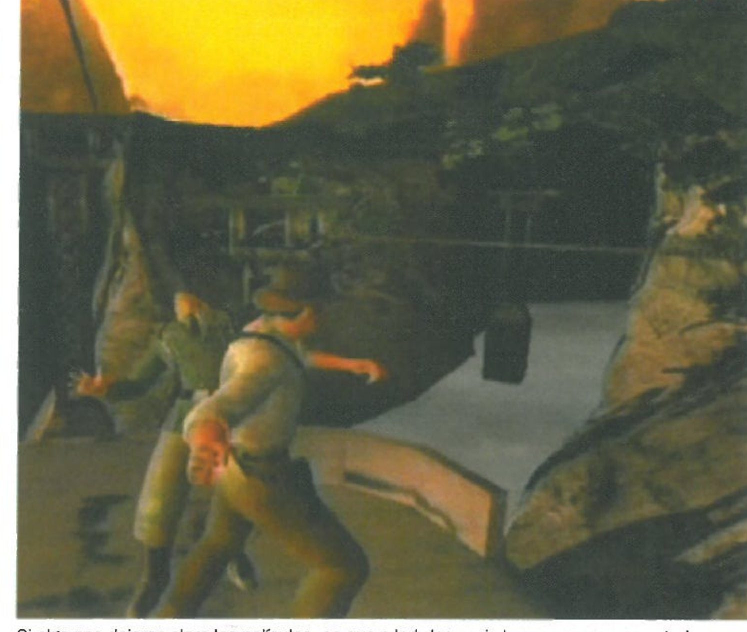


Armas de fuego varias

Desde la fiel pistola hasta una ametralladora hábilmente robada al enemigo, pasando por cualquier escopeta o tipo de explosivo que pueda encontrar. Todo vale para acabar con los malos, y en alguna ocasión puntual, para hacer saltar alguna puerta u obstáculo



Indy no se anda con chiquitas. Sobre una caja que pende de un abismo y a machetazo limpio



Si algo nos dejaron claro las películas, es que a Indy los nazis le caen como una patada

desde soldados de a pie hasta aviones.

Pero es que además han añadido otro sistema muy original, llamado "modo aventura", en el que se modifican las funciones de los botones en ciertas zonas llenas de trampas para volver el juego un poco más arcade (pero sólo un poco, no os penséis).

Le queremos, Doctor Jones

Sin lugar a dudas, lo mejor de este *Indiana Jones y la Tumba del Emperador* es poder jugar como el inefable arqueólogo. Y no sólo porque el modelado del protagonista se parezca y mucho a Harrison Ford; sino porque se ha llenado el juego de detalles directamente sacados de las películas: como fases en las que nos perseguirán piedras gigantes, otras en las que deberemos esquivar dardos que surgen de las paredes y, sobre todo, la capacidad del Doctor Jones para perder el sombrero (no olvidéis recogerlo chicos, un arqueólogo sin sombrero es menos hombre).

Por desgracia, estamos ante uno de esos casos que tanto se dan en el mundo de los videojuegos, en el que un juego que podría haber sido excelente acaba cayendo en la mediocridad por culpa de un apartado técnico descuidado y bastante deficiente; y es que este título parece una lista de todo lo que no debe contener un buen programa de entretenimiento: clipping, ralentizaciones contínuas y un modelado de escenarios pobre que pueden echar para atrás al fan más acérrimo de Indiana Jones.

Encontraremos diversas fases que emulan a los shooter's en primera persona





Cien por cien Indiana Jones
Largo y complejo
Intenta variar...



...Pero tampoco mucho
La parte técnica
¿Y los enigmas?

Ambientación	7
Gráficos	6
Jugabilidad	7
Duración	7,5
Vidilla	7



7



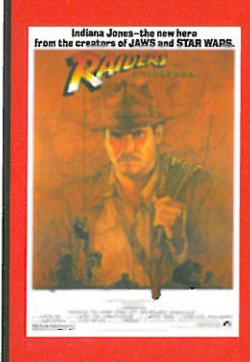
Te gustará si te gustan...
Tomb Raidery Soul Reaver





"Venga valiente, repíteme ahora que sólo querías la pala para encontrar antigüedades"

El cuarto hijo en camino







Después de rumores y más rumores por fin se ha confirmado que una nueva película de Indiana Jones está en camino. De momento se la denomina *Indiana Jones 4*, aunque no hay que ser un lumbrera para saber que es un título de trabajo, y que se estrenará con otra denominación diferente.

Poco se sabe aún de este proyecto, tan solo que lo dirigirá Steven Spielberg y que Harrison Ford continuará haciendo el papel principal. Se ha comentado la posibilidad de que vuelva a aparecer Sean Connery en el papel de padre de Indy; e incluso se especula que todas las chicas con las que compartió pantalla (o sea Karen Allen y Kate Capshaw, porque Alison Doody se moría al final de *La Ultima Cruzada*) tendrán un papel. Pero todo eso cae en el terreno del rumor, por lo menos hasta que se acabe la fase de corrección del guión en la que ahora se encuentra la película.

Que mal te veo, McClane

Die Hard: Vendetta

Originalmente pensado para Nintendo 64, este nuevo episodio de *La Jungla de Cristal* finalmente vio la luz en GameCube y ahora conoce una versión para PlayStation 2

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Bits Studios**
Editor **Fox Interactive**
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**

Los desarrolladores de *Die Hard: Vendetta* no han demostrando mucha originalidad poniendo como villano a Piet Gruber, hijo de Hans Gruber, el jefe terrorista de *Jungla de Cristal* (contando que el malo maloso de *Jungla de Cristal 3* era el hermano de Gruber, McClane le está dejando sin familia... ¿quién será su próximo enemigo? ¿Su abuelo? ¿Su madre?)... pero es que si hay algo por lo que no destaca precisamente este título de Bits Studios es por su capacidad de innovación.

Este *shoot'em-up* en primera persona parece estar realizado por un experto en canciones del verano, ya que hace poco más que coger los aciertos de otros ejemplos del género y mezclarlos de una forma, por otro lado, no demasiado afortunada. Sin ir más lejos, toda la gama de cámaras lentas y los seguimientos de las trayectorias de las balas están directamente extraídas del primer *Max Payne*, y tanto la posibilidad de agarrar a los personajes por el cuello para sacarles información como la capacidad de McClane de moverse con sigilo están "inspiradas" en las andanzas de Sam Fisher en *Splinter Cell*. Lo triste es que todos estos "homenajes" están mezclados en un juego con un nivel gráfico mediocre, con un control del punto de mira brusco y poco ajustado, que se ha intentando paliar con una opción de apuntado automático que le quita toda la gracia al juego. Eso sí, los divertidos diálogos seguramente gustarán a los fans de la saga... sobre todo por la inimitable voz de Ramón Langa en la versión castellana.

Este *shoot'em-up* en primera persona parece estar realizado por un experto en canciones del verano

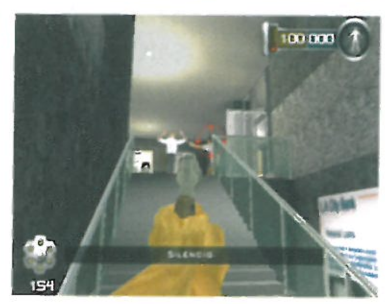


"Pero hombre, ¿cómo iba yo a saber que era un turista? ¡Haberse quitado de ahí!









- **Los diálogos y Ramón Langa**
- **Técnicamente mediocre**
- **Imita demasiado y mal**



Ambientación	5
Gráficos	5
Jugabilidad	6
Duración	5
Vidilla	5,5
Total	**5,5**

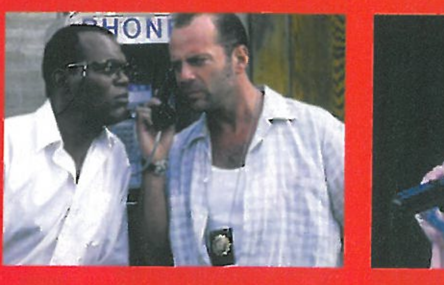
! Te gustará si te gustan... ***Die Hard Trilogy* y *Die Hard Trilogy II: Viva Las Vegas***



► SIN DUDA EL MAYOR ACIERTO DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA de *Die Hard: Vendetta* es la contratación de Ramón Langa, el doblador habitual de Bruce Willis, para ponerle la voz a John McClane. Gracias a su trabajo el juego gana algo de calidez y transmite el espíritu de los films originales.



Más junglas, por favor





Pese a que los años empiezan a pesarle, a Bruce Willis le cuesta renunciar a un personaje que le ha dado tantas alegrías en taquilla como John McClane. Quizá por ello el actor está dispuesto a colaborar en la producción de una cuarta parte de *La Jungla de Cristal*, un proyecto aún un poco verde pero que ya ha dado que hablar. Primero se hablaba de una aventura de McClane y su hija de vacaciones en el Caribe, viéndose envueltos en un ataque terrorista (incluso se rumoreó que Britney Spears podría ser la hija de Willis), pero quizá las similitudes con *Speed 2* hacen que Willis aún esté buscando un guión definitivo.

Veo gente muerta... ¡Bang! Ya no

Hunter the Reckoning: Wayward

Tras el éxito de su primera parte en X-Box, la saga *Hunter the Reckoning* recae en PS2 con una secuela exclusiva que parece poco más que una expansión del juego original

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **High Voltage**
Editor **Interplay/Vivendi**
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**

Y es que la auténtica secuela del juego original es la que va a ir a parar a X-Box, *Hunter the Reckoning: Redeemer*, mientras que este *Wayward*, por mucho que esté situado dos años más tarde que su antecesor y cuenta con un personaje nuevo oculto, es como una canción de Georgie Dann: un *remake* que no aporta demasiado.

En pocas palabras, que en este juego vamos a encontrarnos con lo mismito que tenía el título original: un *beat'em-up* de ambientación fantástica a lo *Buffy Cazavampiros* con una perspectiva más o menos isométrica, al estilo de *Gauntlet Legends* o *Baldur's Gate: Dark Alliance*... pero con una cámara que se mueve menos que los ojos de Espinete y que, encima, ni siquiera te da la posibilidad de rotarla. Algo que tampoco sorprende, teniendo en cuenta que el nivel gráfico del juego, que más que proceder de X-Box, parece venir directamente de la PS One.

Es más, lo que era el punto fuerte de *Hunter the Reckoning* para X-Box, su modo multijugador cooperativo para cuatro personas, en PS2 ha quedado "mutilado" y sólo permite que dos amiguetes compartan partida. Y no sólo eso, sino que los problemas de cámara que ya tiene la modalidad para un solo jugador se multiplican exponencialmente hasta el punto de que más de una vez, en plena pelea, uno de los protagonistas desaparece por la pantalla y sólo podemos manejarlo de oído, dejándonos a la merced de enemigos ¡¡que ni siquiera vemos!! Vamos, que quizás los amantes de los *beat'em-ups* callejeros lo disfruten... pero nosotros preferimos esperar ese suculento *Baldur's Gate: Dark Alliance II*.

La cámara se mueve menos que los ojos de Espinete, y encima ni siquiera podemos rotarla libremente

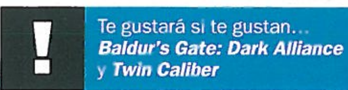


La ambientación es bastante *Resident Evil*. En el sentido de que todo está lleno de zombies y hay que masacrarlos, claro está.

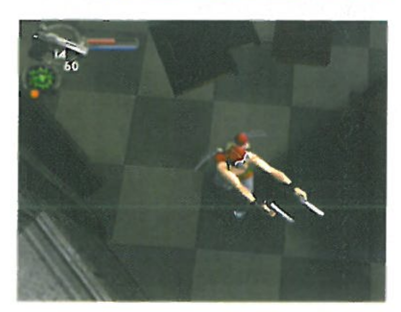
- El ambientillo fantástico
- Tiene problemas gráficos
- ¿Sólo para dos jugadores?

Ambientación	6
Gráficos	6,5
Jugabilidad	7
Duración	5
Vidilla	6

6,5



Te gustará si te gustan...
Baldur's Gate: Dark Alliance y ***Twin Caliber***





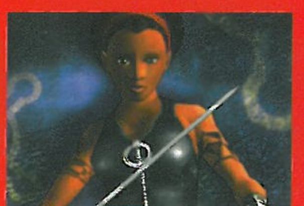
He aquí un ejemplo de lo que la cámara le puede hacer a un juego. "¿A qué estoy disparando?"

Contra el imperio de los monstruos

En *Wayward* controlaremos a los cuatro mismos héroes que ya protagonizaron *Hunter the Reckoning*...



Spencer "Deuce" Wyatt
Este motero con pinta de fan de los Village People hace la función del gordopilas bestiajo de toda la vida. Es decir, su especialidad es debastar hordas de no-muertos con un hacha enorme. Pero que sus músculos no os engañen: es un hombre torturado.



Samantha Alexander
Esta expolicía con pinta de Pam Grier en su época de protagonista de *blaxplotaitons* es el personaje más equilibrado del juego... a nivel jugable, que no mental, amiguetes. La buena moza puede aniquilar tanto a larga distancia como desde cerca con igual eficacia



Padre Estaban Cortez
Como cura que es, usa el poder de Dios para combatir mágicamente el mal. De todas formas, lo de tener a Dios de su lado no le ayuda en el combate cuerpo a cuerpo. O sus padres no sabían español o al hacerse el DNI pasaron mal sus datos porque... ¿Estaban?



Kassandra Cheyung
No podía faltar la chinita-coreana-japonesa de movimientos rápidos y vestuario hortera. Dispone de dos pistolas, dos; y las usa con muchas insistencia. Se nota que viene de familia adinerada porque esa delantera no puede ser natural...

¿Italia está en Los Ángeles?

The Italian Job

Con la licencia del film de Mark Wahlberg y Edward Norton en las manos, los chicos de Climax han llevado a cabo un juego de coches correcto pero nada brillante

Plataforma **PS2**
Género **Carreras**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Climax**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Precio **Por determinar**

Lo peor de este *The Italian Job* es que tiene un tono desangelado, como de producto hecho sin ganas y para cumplir el expediente (como los chistes de Aznar, vamos), perjudicando a un título que podría haber llamado la atención de todos los amantes del género de la velocidad urbana.

Y es que los chicos de Climax han conseguido programar un motor gráfico más que notable (capaz de mover unos coches bien modelados por unos entornos grandes y definidos) unido a un control muy agradable y fácil de manejar (la curva de aprendizaje es mínima)... pero por desgracia, el resto del juego no acompaña a dichas virtudes. Sin duda lo peor es el sosísimo diseño de las misiones del modo Historia, supuestamente la "chicha" de *The Italian Job* (por aquello de que sigue el argumento de la película), y cuyos objetivos podemos resumir en dos: "corre muy mucho para llegar al cuadrado rojo" o "corre muy mucho para llegar al cuadrado rojo... pero esquivando a la poli". Sí, tan triste como suena.

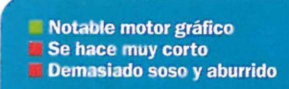
Además, a la mínima variedad de las misiones se le une que tampoco hay demasiadas, con lo que los más dotados para el género pueden acabarse este título en una sola tarde.

A la escasa variedad que tienen las misiones se une que tampoco hay demasiadas

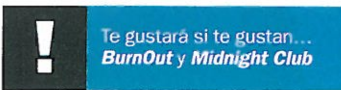
Es cierto que los desarrolladores han incluido un buen puñado de modos para alargar la vida del juego, pero no consiguen aportar gran cosa a la frialdad general que desprende el juego. Tanto es así que ni siquiera incluye demasiadas imágenes del film... ¿seguro que no se trata de una adaptación de *Sor Citröen*?



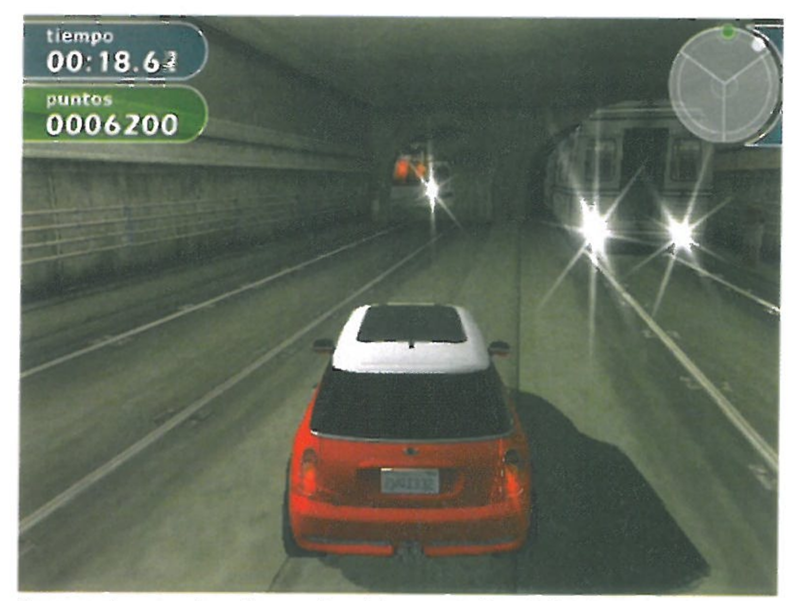
La capacidad acrobática de los minis nunca dejará de sorprender. Y eso que parecen latas de conserva con ruedas



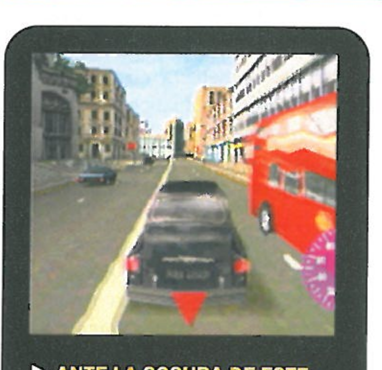
Ambientación	6	6,5
Gráficos	7	
Jugabilidad	8	
Duración	5	
Vidilla	5,5	







Como uno de esos metros pille a nuestro mini se va a quedar todavía más delgadito



► **ANTE LA SOSURA DE ESTE JUEGO VALE LA PENA recuperar la primera versión de *The Italian Job* que los chicos de Pixelogic hicieron para PS One, llena de una brillantez técnica, de una capacidad de diversión y de un frenetismo de las que carece totalmente el actual título de Climax.**











Uno de los detalles que hace este *The Italian Job* tan soporífero y poco cercano al jugón es la completa ausencia de figuras humanas a lo largo del juego. Tanto es así que las secuencias de vídeo no extraídas de la película se limitan a una serie de planos de los coches utilizables con la voz en *off* del protagonista... vamos, como si fueran los automóviles los que hablaran. ¿Será que en realidad los coches del juego tienen vida y voluntad propia como el mítico Herbie, aquel Volkswagen de las películas de Disney que tanto animó la infancia de esta Redacción? En cualquier caso, lo de que no haya persona en todo el juego desorienta un montón.

Pro Beach Soccer

El verano ya llegó...

Plataforma **PS2**
Género **Deportes**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **PAM Development**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Virgin Play**
Precio **49,95 euros**

Si estás leyendo este artículo en la playa (la envidia nos corroe), probablemente tendrás a menos de cincuenta metros de donde tu cuerpo empieza a chamuscarse un partidillo de fútbol playa. Pues nada, deja de mirar tanto *top less* y si te apetece un partidillo sin sol y sin sudor puedes recurrir a este título de Wanadoo, que cuenta con la licencia oficial de la federación de *Beach Soccer*, con todos los equipos y los nombres de los jugadores reales.

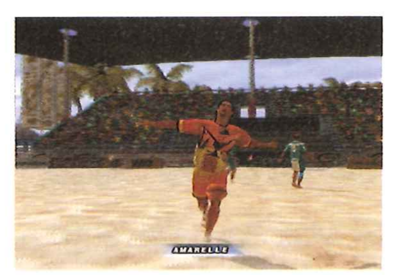
El juego muestra un aspecto gráfico bastante mediocre, con un modelado de los jugadores muy simple y un limitado número de escenarios que cuenta únicamente con cuatro: Marsella, Rio, Venice y Bangkog. Desgraciadamente la animación del partido tampoco es una maravilla, por ejemplo cuando algunos disparos pasan cruzando todo el terreno de juego directamente del pie del que chuta a las manos del portero, como si en lugar de un chute fuera una teletransportación. Además de los típicos modos de juego, contamos también con un apartado de entrenamiento que incluye unas cuantas pruebas para comprobar nuestra pericia con el balón sobre la arena. El control es sencillo y permite hacer en pocos minutos algunas jugadas espectaculares, aunque los partidos se convierten en repetitivos, ya que un cinco contra cinco en un campo pequeño no da quizás para hacer un juego, pero bueno, ahí está.

- **Refrescante**
- **Técnicamente pobre**
- **Aburrido a corto plazo**

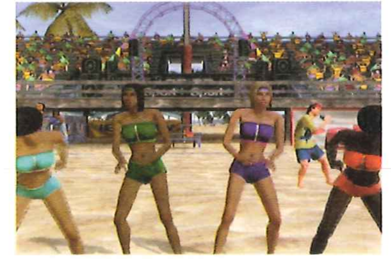
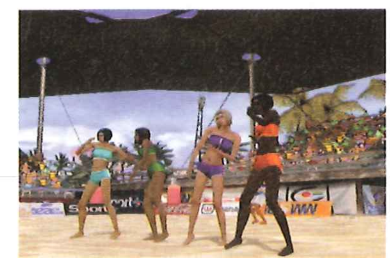
Ambientación	**7**
Gráficos	**5**
Jugabilidad	**6**
Duración	**6**
Vidilla	**4**

5,5







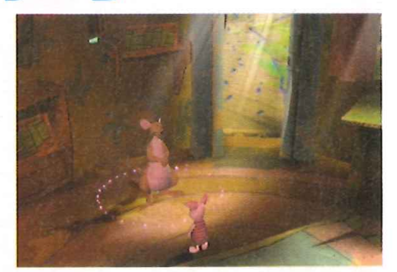
PS2 ▪ Aventura ▪ Castellano ▪ Gotham Games ▪ Disney ▪ Virgin ▪ 49,95 euros

Piglet, el gran juego

El *piglet* del título es un cerdito rosa la mar de simpático que actúa de secundario en la serie de animación *Winie The Pooh* . Con tal precedente, queda claro que estamos ante un juego destinado a los niños, y eso se nota sobretodo en su sencilla dinámica y en las continuas moralinas que sueltan los personajes. La misiones que debemos realizar varían desde encontrar dulces para Pooh hasta realizar "combates de sustos" contra elefantes azules en decorados coloristas. En resumen, un juego más educativo que divertido.

- **Ideal para niños muy pequeños**
- **Un peñazo para todo aquel que tenga más de ocho años**

6




Muerte a la originalidad

Dead to Rights

Si *Max Payne* levantara la cabeza, seguramente la volvería a agachar roja de irá al ver los "parecidos razonables" que este juego de Namco tiene con el título que él protagonizó. ¿Demasiadas venganzas *videojueguiles*?

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Namco**
Editor **Universal Namco**
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**

Dead to Rights es básicamente un juego de acción en el que deberemos abrirnos paso a tiro limpio utilizando todas las armas que encontremos por el camino. La historia (bastante insustancial, dicho sea de paso) narra la venganza del policía de turno que se ve envuelto en un circulo de traiciones y corruptelas que, básicamente, le harán parecer culpable de un asesinato que no ha cometido. Por si no os parecía bastante coincidencia con *Max Payne*, también contaremos con el celebérrimo efecto *bullet-time* que dicho juego popularizó, bautizado para la ocasión como "barra de adrenalina", pero de uso más que similar.

De todas formas, a *Dead to Rights* hay que reconocerle cierta voluntad de innovar, al incluir la posibilidad de hacer que nuestro perro policía ataque a los enemigos, les desarme y nos entregue su arsenal (aunque la utilidad de dichos ataques sea más que dudosa) ; e incluso otros movimientos como cobijarnos tras paredes o desarmar a los malos a lo *Enter the Matrix*. Por desgracia, la escasa calidad técnica del juego (los modelados gráficos merecen el premio especial a la simpleza) y una dinámica algo repetitiva hacen que no pase de una aprobado justito.

A *Dead to Rights* hay que reconocerle cierta voluntad de innovar, con detalles como el perro policia

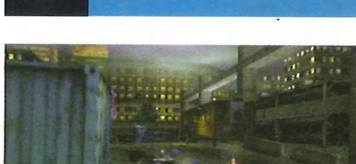
▶ **DESDE *RESIDENT EVIL CODE VERÓNICA*, se han popularizado las escenas de presentación a lo cine de Hong Kong en los videojuegos. *Dead to Rights* no es una excepción, y los tiroteos a dos manos, explosiones y volteretas imposibles de su secuencia inicial dejarán satisfechos a los fans más acérrimos de John Woo.**

- Fases bastante variadas
- Técnicamente pobre
- Poco original

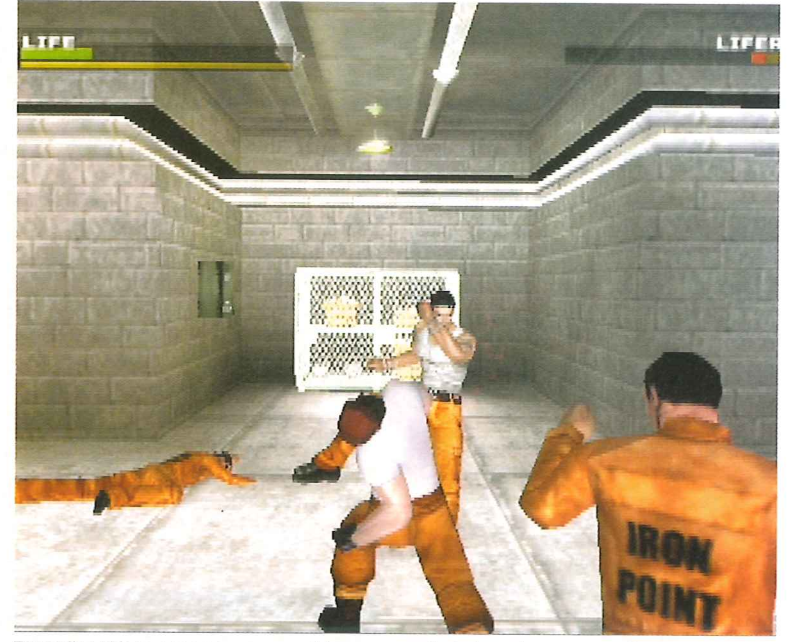
Ambientación	6
Gráficos	6
Jugabilidad	6,5
Duración	7
Vidilla	6

6,5

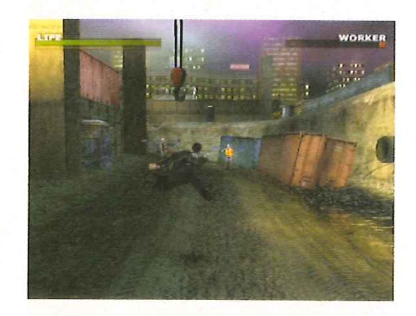
! Te gustará si te gustan... *Max Payne* y *Enter the Matrix*



"Pobres ilusos. Esos bidones no os protegeran del sistema de apuntado automático del que me ha dotado el juego"



Tranquilos chicos, tenemos un nuevo héroe con camiseta imperio que va a salvarnos





El que se aburre es porque quiere

No os creáis, amados lectores, que las habilidades de un policía dan sólo para disparar a todo o que tenga ojos. Habrá muchas cosas más que nuestro protagonista tendrá que hacer para lavar su buen nombre (con la sangre de los demás, se



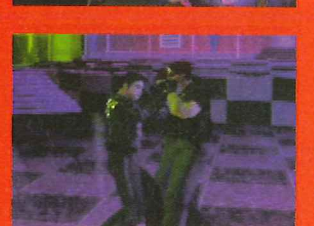
Usar la ganzúa

Habrá diversas ocasiones en las que el bueno de Jack Slate, nombre de nuestro poli traicionado, deberá abrir cerraduras u otros cacharros bloqueados. En ese momento, pasaremos a ver un plano subjetivo del interior del mecanismo, al estilo de lo visto en *Splinter Cell*



Bailar (o algo así)

Esta misión no la realizará Jack, sino una amiguita suya, que deberá bailar (apretando secuencias de botones de forma correcta) para distraer a los guardias y permitirle así el paso. La pregunta es... les distrae realmente el baile, o el minúsculo vestuario de la bailarina.



Calentarse la carita

Con los mafiosos que intentarán detenerte, por supuesto. El juego cambia bastante entre las fases sin armas y aquellas en las que Jack lleva armas hasta en los párpados. Pero hay una cosa que sigue haciendo de forma similar: despachar a quien se le ponga por delante.

MOVILFACE
TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667
o llamando al 906.886.672, tu eliges!

Lista de TOP EXITOS

1. Zanarkand — DANCE/TECHNO — 786512
2. Bring Me To Life — BSO DAREDEVIL — 786637
3. La Madre De José — POP NACIONAL — 786838
4. Crash Bandicoot — VIDEOJUEGO — 786407
5. The Legend Of Zelda — VIDEOJUEGO — 787095
6. Misión Imposible — CINE — 785002
7. Lose Yourself — POP INTERNACIO. — 786507
8. 8 Miles — CINE — 786617
9. As De Corazones — POP NACIONAL — 786795
10. La Muerte Tenía Un... — CINE — 786264

TONOS
NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía TONO178 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO178 786512

B Por TELÉFONO:
Llama al 906.886.672, marca la referencia y tu número de móvil.

EXITOS TOP40
786792 Bye Bye - POP NACIONAL
787093 Son De Amores - POP NACIONAL
787136 Más Que Nada (Anuncio TANGA Slip)
786800 Ojú - POP NACIONAL
787089 Parando El Tiempo - OT2
787127 20 De Enero - POP NACIONAL
786802 No Te Escaparás - POP NACIONAL
786750 Jaleo - POP NACIONAL
786799 Una Emoción Para Siempre - POP NAC.
786811 Tu Actitud - OT2

POP/ROCK NACIONAL
786623 Dime - EUROVISION
787142 Que Vuelva Ya Georgie Dann - P.
786583 Ratones Coloraos - RUMBA
787140 Papi Chulo - POP
786650 Ni Más Ni Menos - RUMBA
787115 Qué Tiene Ella - POP
786246 Jesucristo García - ROCK
786808 Extrema Y Dura - ROCK
786074 Me Estoy Quitando - ROCK
787126 Tesouro Do Pirata (Onda Onda)
787114 Quiéreme Otra Vez - POP
787121 Boogie Boogie (Anuncio Sunny)
787130 La Flota - POP
787090 Ven Ven Ven - POP
787088 Besa Mi Piel - OT1
787119 Quédate Conmigo - POP
787112 La Niña De La Palmera - POP
787109 Cristales Rotos - POP
786737 Calavera - ROCK

■ = NOVEDAD

VIDEOJUEGOS
785530 Super Mario Bros.
786418 Spy Hunter
786582 In My Mind(FIFA 2003)

POP/ROCK INTERNACIONAL
787141 Au Soleil - POP
787101 Satisfaction - ROCK
787137 St. Anger - ROCK
786980 Let's Get Happy - POP
786758 Husan (Anuncio Peugeot 206)
786956 Start Me Up - ROCK
787104 Dirty Sticky Floor - POP
786840 Embrujadas (How Soon Is Now?)
787094 Faithfulness (Anuncio Scenic)
787099 It's Only Rock And Roll - ROCK
786801 Whisper - ROCK

HIMNOS
786273 Centenario Real Madrid
786666 El Novio De La Muerte - LEGIÓN
786641 PP (Partido Popular)
786828 Himno De La Guardia Civil
785638 A Las Barricadas
785007 Himno Nacional De España
786793 Centenario Atlético Madrid
786829 Canción Del Legionario
786824 Soldadito Español
786700 La Internacional Comunista
785063 Real Madrid

DANCE/TECHNO
785950 Played A Live (Bongo Song)
786214 Flying Free
787144 Happy Melody
786306 Lethal Industry
785865 Infected
787124 In Tango
786783 Fiesta (Anuncio Cruzcampo)
786270 Radical
787110 Fast Food Song
787139 In My Memory
786570 Libertine
786815 Running On Empty
786558 Look At Me Now
786837 Heaven's Gate
786150 Desenchantée
786174 Groove 2.0
786300 Diabólica
786036 Anglia

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/0014

TOP EXITOS Envía TONO178 LISTA al 7667 y recibirás la lista de éxitos.

POPULAR
785570 Paquito El Chocolatero
785069 La Cucaracha

CINE/TV
786620 Mazinger Z - TV
787138 Las Tapitas (Anuncio ONCE) - TV
786536 Shin Chan (estribillo) - TV
787120 2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
786822 Shin Chan (estrofa) - TV
785956 El Último Mohicano - CINE
786760 Hasiendo El Amor - TV (HG)
786806 Loca - TV (HG)
787117 Starsky y Hutch - TV
787116 Curro Jiménez - TV
785465 Rocky - CINE
785939 Terminator - CINE
786503 Bola De Dragón - TV
787118 Orzowei - TV
786819 Mucho Pocho - TV (HG)
786830 Verano Azul - TV
786071 Spiderman - CINE
785885 Indiana Jones - CINE
785852 La Guerra De Las Galaxias - CINE
786770 El Dia De La Bestia - CINE
785958 Regreso Al Futuro - CINE
786675 Comando G
785940 The Matrix - CINE
785574 El Exorcista (Tubular Bells) - CINE

BUSCADOR
¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN Ó LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!
¿COMO FUNCIONA?

TONOS: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO178 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO178 INTERPRETE.
Ejemplos: TONO178 SUPER MARIO BROS - TONO178 ZANARKAND - TONO178 EVANESCENCE - TONO178 TERMINATOR

IMAGENES: Envía simplemente IMAGEN178 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: IMAGEN178 SHIN CHAN - IMAGEN178 GAME CUBE - IMAGEN178 XXX - IMAGEN178 PS2 - IMAGEN178 ALIEN

LOGOS: Envía simplemente LOGO178 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: LOGO178 NO FEAR - LOGO178 MARIHUANA - LOGO178 OJOS - LOGO178 QUIKSILVER - LOGO178 TATUAJE

TOP IMAGENES
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON









784966	784424	785009	784664	784639	784932	785007
784800	783927	784099	783987	783780	784953	784098

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN178 y la referencia al 7667.
Ejemplo: IMAGEN178 784966

B Por TELÉFONO:
Llama al 906.886.672, marca le referencia y tu número de móvil.

785068	785067	785060	785057	785049	785048	785041	785032
784921	784272	784768	783703	783963	784556	784757	783746
785038	785069	785050	785025	785066	785047	785043	785039
783846	783908	783700	783254	783810	784167	784977	784359
784077	785065	784719	785063	785062	785061	785022	785019
784826	784866	784162	783880	783997	785008	784442	783720
783880	785044	785033	785056	785029	785045	784426	783799
784598	784719	784974	784789	784249	784765	783832	784647
784754	784533	784545	784384	784138	784391	784404	784394
783841	784761	783717	784721	784932	784913	785013	784937

MIPOSTAL
IMAGENES NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON





1011	1001	1004
1003	1006	1007
1018	1019	1020
1010	1015	1008
1013	1002	1016
1017	1009	1005

¡Crea tus propias IMAGENES y SALVAPANTALLAS!

INSTRUCCIONES
1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL178 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667
En un instantes lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL178 1002 QUE HACEMOS ESTA NOCHE DE CENA? y lo envías al 7667. Recibes esta imágen: ↗

MILOGO
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

Tipos de letra: MIGUEL 102 · Miguel 112 · 来喜文友天小 101 · Miguel 108 · Miguel 106 · Miguel 104

Iconos: 307 · 301 · 320 · 303 · 311 · 317 · 316 · 304 · 313 · 315 · 302 · 321 · 335 · 332

Se original y crea tu propio Logo!!
1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO178 TEXTO REF. LETRA REF. ICONOS al 7667

Por ejemplo, si escribes: MILOGO178 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes esto: →

TOP LOGOS
NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

781193	781146	780890
780732	781130	781227

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A Por SMS (mensaje):
Envía LOGO178 y la referencia al 7667.
Ejemplo: LOGO178 781193

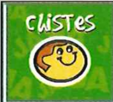
B Por TELÉFONO:
Llama al 906.886.672, marca le referencia y tu número de móvil.

781214	781258	780836
781254	781217	781250
781243	781247	781226

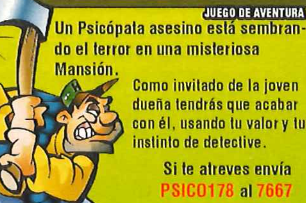
Trivial
Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO.
Envía el texto TRIVIAL178 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ...!PREMIO SEGURO!
Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.

Piropos

Envía simplemente PIROPO178 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!.
Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...
Ejemplo: PIROPO178 VERDE

Chistes

Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno? Envía CHISTE178 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as.
Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,..
Ejemplo: CHISTE178 MACHISTA

JUEGOS VIDEOCONSOLAS — LOS MEJORES TRUCOS


Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO178 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO178 PS2 DMC2
TRUCO178 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO178 PSX FIFA2003
TRUCO178 GAMECUBE RESIDENT EVIL

PSICOPATA
JUEGO DE AVENTURA
Un Psicópata asesino está sembrando el terror en una misteriosa Mansión.
Como invitado de la joven dueña tendrás que acabar con él, usando tu valor y tu instinto de detective.
Si te atreves envía PSICO178 al 7667
OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

TANGABEACH
JUEGO DE AVENTURA
Has tenido alguna aventura últimamente?
Aquí tienes la oportunidad de ligar o algo más...;-)
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...
Envía CARIBE178 al 7667 y mojate!
OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, S300, T100, T108, T400,V100 y V200 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45,M50). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260), SAGEM (Serie 9xx y 3xxx) y PHILIPS (casi todos los modelos). Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min.(IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA.

Más detalles sobre Ghouls'n Ghost Online

Capcom no quiere perder el carro del juego en red, así que sigue lanzando algunas de sus licencias al ruedo *on-line*: después de *RE*, le llega el turno a *Ghosts'n Goblins*

En la *Game Developers Conference*, celebrada recientemente en San José, California, se presentó una versión muy temprana del *Ghouls´n Ghosts Online* que está realizando Game Factory, un grupo de desarrollo originario de Taiwan (especializado en juegos *on-line*) al que Capcom ha cedido la licencia de su famosa saga. Los programadores de este prometedor juego de rol masivo están trabajando sobre una combinación del motor gráfico de Renderware y la tecnología de la empresa Zona para disputar partidas en red, con vistas a terminar las tres versiones del título (para PS2, X-Box y PC) a finales de este año.

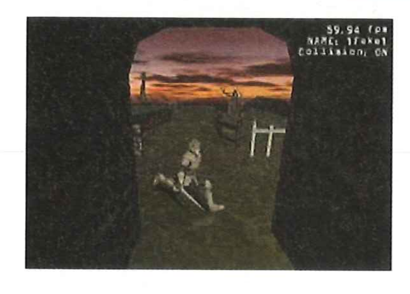
El juego va a dejar de lado la acumulación de experiencia por una jugabilidad mucho más arcade

Por lo visto en la conferencia, *Ghouls'n Ghosts Online* va a dejar de lado esa noción de los RPG's basada en la acumulación de experiencia que tanto abunda en el mercado *on-line* a cambio de un tipo de jugabilidad mucho más arcade, dándole preeminencia a la acción. Los programadores de Game Factory no quieren, pues, trabajar sobre la adquisición de puntos de experiencia, pero todavía está por determinar cómo se desarrollarán las habilidades de los personajes.

La intención de los desarrolladores sería que los usuarios de las tres versiones existentes del juego pudieran disputar partidas entre sí, pero por desgracia el estado actual de la tecnología en red no lo permite… aún.



Quien nos iba a decir que las andanzas de Sir Arthur acabarían siendo online.





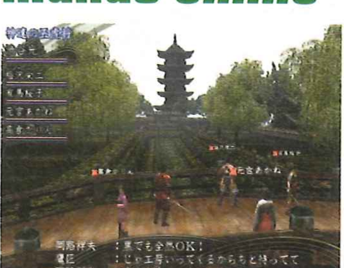
Para Internet esto es una bomba

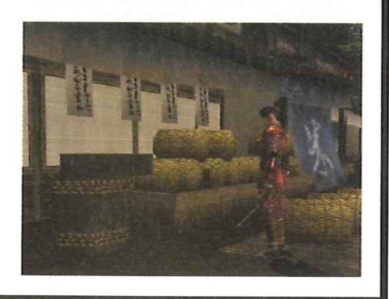
Aunque hace un par de años Hudson ya había realizado un *Bomberman Online* para Dreamcast que no funcionó demasiado bien, la compañía ha decidido dejar atrás su infausto recuerdo lanzando un juego de título idéntico para PS2. Éste permitirá que hasta ocho jugadores participen en una misma partida, pudiendo elegir entre un total de 10 áreas distintas para batallar con el Bomberman que nosotros mismos creemos. Es más, gracias a la función "Create Room" que incluirá el juego, también podremos fabricar nuestros propios niveles de juego *on-line* para poder utilizarlo con los usuarios que deseemos. *Bomberman Online* se lanzará este mismo verano en los Japones.



Koei amplía su mundo *online*

A pesar de haber lanzado ya a la calle su MMORPG ambientado en el Japón feudal *Nobunaga's Ambition Online*, Koei no lo quiere dar aún por acabado y va a seguir actualizándolo a lo largo del próximo año, aumentado su tamaño aproximadamente un 50%. A las 21 provincias ya existentes y a los 14 tipos de *daimyos* (señores de la guerra) existentes, de aquí a la próxima primavera se unirán 11 provincias nuevas más, además de 8 tipos de *daimyo* inéditos mucho más brutales y despiadados que los anteriores. Vamos, que el juego pinta muy bien… lástima que su excesivo localismo haga difícil que llegue a España.





Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS


BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

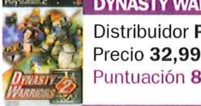

BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**


DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**


DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


DEF JAM VENDETTA
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**


DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**


DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**


DYNASTY WARRIORS 4
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


KENGO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **7,5**


HULK
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


READY 2 RUMBLE R.2
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**


STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**


TEKKEN TAG TOURN.
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


VF 4: EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


WAR OF THE MONST.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

DEPORTIVOS


AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


A.S. BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


FIFA 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,04 euros**
Puntuación **8**


FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**


FIFA 2003
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**


INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **27,94 euros**
Puntuación **7,5**


ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


KELLY SLATER'S P.S.
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**


KNOCK. KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**

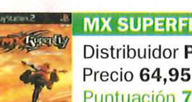

MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**


MAN. DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


MAT HOFFMAN'S P.B. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**


MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**


MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**


MX SUPERFLY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**


NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**


NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**


NBA STREET VOL. 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


NFL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**


NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


P. E. SOCCER
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


P. E. SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9,5**


RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


SHAUN PALMER'S
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**


SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**


SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**


SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


SPLASHDOWN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


SSX
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

SH BEACH VOLLEYBALL
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

SX SUPERSTAR
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**

TIGER WOODS 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

TONY HAWK'S P.S. 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**






TONY HAWK'S P.S. 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



VICTORIOUS BOXERS
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**



VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CARRERAS



24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**

ATV 2: QUAD P. R.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

BURNOUT 2: P.O.I.
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemas.**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CRASHED
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

DRIVING EMOTION T.S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**



EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**

FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



GT 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

GT CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**



MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



MIDNIGHT CLUB II
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

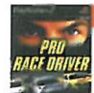


MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



PIERRE NODOYUNA...
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**



PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**



RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**




SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**

SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**

STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



T. I. RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **6,5**

V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**




WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**




WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**




W. R. CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

SHOOT'EM-UPS



007: AGENTE EN FUEGO C.
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**

GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**



LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**




MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**

MOH: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

MIB II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **6,5**




NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**

RED FACTION II
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



RE: DEAD AIM
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**



R.T.C. WOLFENSTEIN
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



SILPHEED: T.L.P.
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



SOCOM: US NAVY SEALS
Distribuidor **Sony**
Precio **79,95 euros**
Puntuación **8**




SOLDIER OF FORTUNE: EG
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**



SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**

escaparate


SW: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


SW: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


THUNDERHAWK: O.P.
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**


TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**


TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


TOP GUN
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**


TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**


TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**


UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**


VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


X-SQUAD
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**


PLATAFORMAS


APE ESCAPE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


CRASH BANDICOOT 4
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**


HAVEN
Distribuidor **Virgin**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**


JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**


KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**


RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


RAYMAN 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8**


VEXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

AVENTURAS


ALONE IN THE DARK IV
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**


BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


CLOCK TOWER 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8,5**


D.N.A.
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**


FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**


LA FUGA DE M. ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**


GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**

LOK: SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,95 euros**
Puntuación **8,5**

MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


THE MUMMY RETURNS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**


ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


PRIMAL
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**


PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**


PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**


RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


ESDLA: LA COMUNIDAD...
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**


SILENT HILL 2: D.C.
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


SILENT HILL 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**


SPLINTER CELL
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**


TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**


THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


TOMB RAIDER: EADLO
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **7,5**


ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA

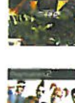

AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**

ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**

COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**

DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**


KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**


POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


LOS SIMS
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**





SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S



BALDUR'S GATE: D.A.
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**



DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**





DARK CHRONICLE
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**





FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



WILD ARMS 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN

AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**



CONTRA: S.S.
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



DRAKAN: T.A.G.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ENTER THE MATRIX
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



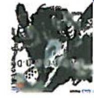
THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**



GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GTA 3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**



GUNGRAVE
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAXIMO: G.T.G.
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



MDK 2: ARMAGEDDON
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**



MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



RYGAR
Distribuidor **Virgin**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**



SHINOBI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



TENCHU 3: L.I.D.C.
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



TERMINATOR: D.O.F.
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



VARIOS



BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**

EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8,5**

EYETOY: PLAY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



MTV MUSIC GEN. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



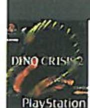
BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**



CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**

GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**

ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **9,5**



MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**



METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,95 euros**
Puntuación **10**



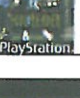
RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



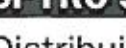
RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**



SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**





TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**





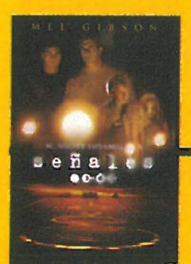
TONY HAWK'S P.S. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

ANÁLISIS

Señales

La fe y los extraterrestres



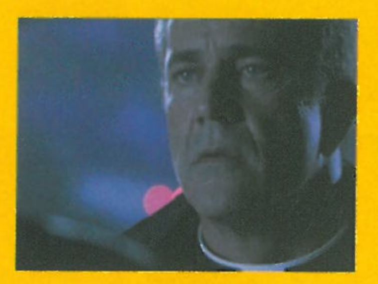
Director M. Night Shyamalan **Intérpretes** Mel Gibson, Joaquin Phoenix, Rory Culkin **Género** Ciencia-ficción **Año** 2002 **Precio** 24,01 euros **Distribuidora** Buena Vista **Calidad** ★★★

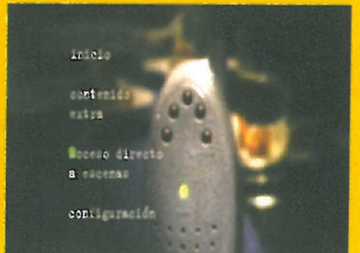
M. Night Shyamalan demostró con *El sexto sentido* y *El protegido* que calidad y comercialidad no tienen porque estar reñidos. En esta ocasión nos narra de forma intimista una invasión alienígena, sugiriendo más que mostrando, muy al estilo de *Los pájaros* de Alfred Hitchcok. Lametablemente el final de la película en el que la fe religiosa, frustra la excelente calidad del resto del metraje.

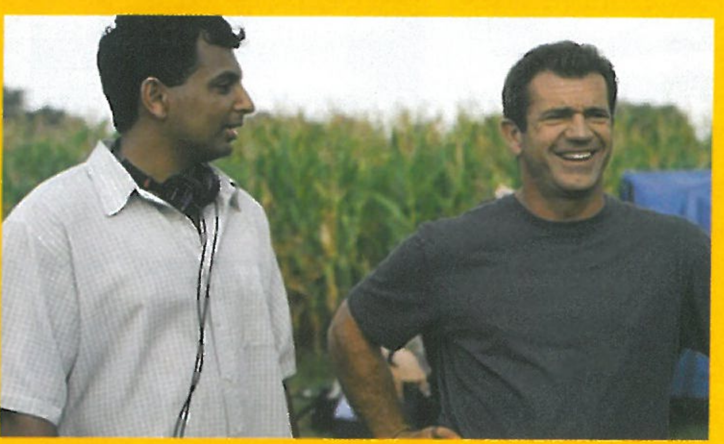
VALORACIÓN

Esta edición en DVD, pese a contener un único disco, nos ofrece una serie de contenidos adicionales que satisfarán a los más fans del director de origen indio.
Para empezar encontramos un menú principal mínimamente animado y subrayado con la música de la película, precedido de una austera pero efectiva intro. El resto de menús son estáticos pero también musicados. Visionando la película somos testigos de las excelencias en los apartados de imagen y sonido. En este último podemos escoger, en la versión en castellano entre 5.1 y DTS.
En el epicentro de los extras (subtitulados) encontramos un "así se hizo" de una hora de duración dividido en 6 partes, de las que destacamos: "Haciendo Señales" que explica el proceso del guión al storyboard y de éste al rodaje; una visión sobre el rodaje del director; "Los efectos de Señales", la primera experiencia de Shyamalan con los efectos digitales;"Círculo completo", la parte promocional de la película. También encontramos 6 escenas eliminadas (sin comentarios), una secuencia de la película vista a través de un storyboard, y un corto de un joven Shyamalan.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★











La flor del mal

El final de la inocencia



Director Peter Korminsky **Intérpretes** Allison Lohman, Michelle Pfeiffer, Renée Zellweger **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Manga **Precio** 19,99 euros **Calidad** ★★★

Astrid (Allison Lohman), es una adolescente que después del encarcelamiento de su madre Ingrad (Michelle Pfeiffer) por asesinar a un amante, se ve obligada a pasar por reformatorios, y varias familias adoptivas además de soportar la gran influencia que su madre ejerce sobre ella.

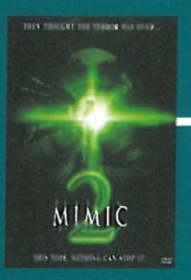
VALORACIÓN

Tanto el menú principal como la selección de escenas están animados y al igual que el resto de menús están aderezados com la música de la película. Además hay transiciones entre menús muy bien elaboradas. El contenido adicional es escaso pero no falto de interés. Destacamos "Escenas de rodaje" (subtitulado) y entrevistas (dobladas) tanto a los actores como al equipo técnico.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★

Mimic 2

La rebelión de las cucarachas



Director Jean de Segonzac **Intérpretes** Alix Koromzay, Will Estes, Gaven E. Lucas **Género** Terror **Año** 2001 **Distribuidora** Lauren **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★

Segunda entrega de la película estrenada en 1997 de la mano de Guillermo del Toro (*Blade 2*), destinada directamente a formato doméstico. De nuevo las cucarachas mutantes pondrán en peligro a la ciudad de Nueva York.

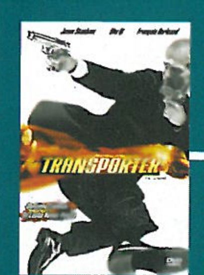
VALORACIÓN

Aunque esta edición rezuma sencillez podemos encontrar un interesante documental llamado "Cinco días de Mimic" (subtitulado), en el que acompañamos al equipo de rodaje durante cinco días de filmación, visionando los entresijos de la producción. También encontramos 5 escenas eliminadas y "Detrás del sonido" que nos muestra el proceso de mezcla de sonido y música.

■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★

Transporter

Explosiones y artes marciales a todo gas de la mano de Luc Beson



Director Corey Yuen **Intérpretes** Jason Statham, Qi Shu **Género** Acción **Año** 2002 **Distribuidora** Fox **Precio** 19,99 euros **Calidad** ★★★★★

Luc Besson ha encontrado un nuevo filón en la producción de películas de acción, como ya ha demostrado con *Wasabi, Yamakasi, El beso del Dragón* y las 3 entregas de *Taxi*, entre otras. *Transporter* nos narra las peripecias de un individuo que se dedica al transporte de personas, paquetes y demás pero para clientes que viven al otro lado de la ley. Todo le va bien hasta que incumple una de sus propias reglas, no abrir los paquetes que transporta. Entonces la historia se convierte en una sucesión de frenéticas escenas de acción, explosiones y artes marciales.

VALORACIÓN

La presentación de esta película resulta bastante pobre, ya que no hay ningún tipo de intro, los menús son estáticos y sin música. No sucede lo mismo con los extras que aunque pocos resultan interesantes (subtitulados). Podemos ver la película con los divertidos y amenos comentarios del productor Steven Chasman y del actor protagonista Jason Statham; tres escenas extendidas comentadas también por el director y coreógrafo Corey Yuen que desgranan algunos de los secretos de las escenas de acción más espectaculares; y un "así se hizo".

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Deep Space 9 3ra temporada

Los Dominion se hacen con la tercera temporada



Director Varios **Intérpretes** Avery Brooks, Rene Auberjonois, Colm Meaney **Género** Ciencia-ficción **Año** 1995 **Distribuidora** Paramount **Precio** 99,95 euros **Calidad** ★★★★★

Tercera temporada de la serie que tomó el relevo a *Star Trek La nueva generación*, y que después de dos temporadas de relativo éxito consiguen encontrar un nuevo filón a explotar con los Dominion, una especie de consorcio galáctico creado por los misteriosos "fundadores" que controla todo el cuadrante Gamma de la galaxia y que se convertirán en un serio problema para la Federación de Planetas y demás razas del cuadrante Alfa.

VALORACIÓN

Paramount vuelve a editar un nuevo pack de lujo con todos los capítulos de la tercera temporada, presentados con la ya tradicional intro con gráficos 3D, y acompañado por la pegadiza melodía de la serie. Los extras colmarán las expectativas de los más *trekkies* con un gran número de pequeños documentales, que nos introducen las novedades de la temporada, los entresijos de los capítulos memorables, así como los nuevos maquillajes y los efectos especiales más espectaculares. A destacar el documental "U.S.S Defiant", en el que se dan detalles de la nueva nave de combate que permite explorar el cuadrante Gamma a los protagonistas de la serie. Y También un documento que nos explica todo sobre Odo, el mutante que es el jefe de seguridad en Deep Space 9.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★



Invasión Final

Extraterrestres con piel humana



Director Sean S. Cunningham **Intérpretes** Bruce Campbell, Chase Masterson **Género** Ciencia-ficción **Año** 2002 **Distribuidora** Universal **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★★★

Universal lanza al mercado esta *telemovie* americana de ciencia- ficción dirigida por Sean S. Cunningham, famoso por ser el director de *Viernes 13, y* protagonizada por Bruce Campbell, el inolvidable Ash de Posesión Infernal, en el que un grupo de pasajeros quedan aislados en un aeropuerto y poco a poco irán descubriendo que algunos de ellos no son humanos, sino alienígenas de dudosas intenciones.

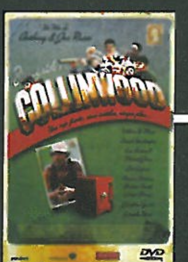
VALORACIÓN

Siendo una película hecha exclusivamente para televisión no cabía esperar gran cantidad de contenidos adicionales. No hay sorpresas, esta edición no tiene más que la selección de escenas y una presentación muy pobre.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Bienvenidos a Collinwood

Ladrones venidos a menos



Director Anthony y Joe Russo **Intérpretes** William H. Macy, Isaiah Washingtom, Sam Rockwell **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Manga **Precio** 19,99 euros **Calidad** ★★★★★

Divertida película de ladrones de medio pelo dirigida por los noveles Anthony y Joe Russo que consiguieron convencer a Steven Soderbergh y George Clooney para producir su primera película. Razón por la que participan actores de la talla de William H. Macy, Sam Rockwell o el mismísimo Clooney, intentando darle un mayor impulso comercial.

VALORACIÓN

Aunque la película es modesta este DVD posee una notable presentación y unos extras más que correctos. Destacamos unas 9 mini-entrevistas al equipo artístico y técnico (dobladas) y diferentes escenas de rodaje comentadas por el reparto (subtituladas). También encontramos un trailer, filmografías y fichas.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Futurama 3ra temporada

Fry , Leela y Bender la siguen liando



Director Varios **Intérpretes** voces originales de Billy West, Katey Sagal, John Di Maggio Tress McNeille **Género** Animación/comedia **Año** 2001 **Distribuidora** Fox **Precio** 42,05 euros **Calidad** ★★★★

Las nuevas aventuras de nuestros amigos del siglo XXXI siguen en su línea de humor ácido estableciendo analogías con nuestra siglo, pero cada vez más orientado al público adulto, cosa que se aprecia en capítulos como "Amazonas con ganas", en las que Fry, Kif y Zapp Brannigan deben satisfacer las necesidades sexuales de las mujeres de todo un planeta.

VALORACIÓN

La edición viene presentada en 4 discos, cada uno con una introducción animada diferente, que refleja el sentido de humor de la serie. El menú principal está animado y aderezado con el tema principal de la serie. Los contenidos adicionales están distribuidos entre todos los DVD's. La mayoría de ellos son escenas eliminadas (subtituladas), a excepción del primero y cuarto disco. En el primero además de las escenas eliminadas encontramos un storyboard de uno de los capítulos. Pero es en el cuarto donde encontramos el grueso de los extras. Entre éstos destacamos "Borradores de modelos 3D" que nos muestra y comenta (subtitulado) mediante animaciones el diseño de algunos modelos en 3D que aparecen en esta temporada; animáticas del capítulo "Antología del Interés II"; cómo dibujar a Fry y a Leela; y galería de imágenes.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★★





El imperio del fuego

Y los dragones dominaron el mundo



Director Rob Bowman **Intérpretes** Christian Bale, Matthew McConaughey, Izabella Scorupco **Género** Fantástico **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 24,01 **Calidad** ★★★

La construcción de un túnel en la ciudad de Londres libera a un dragón que durante cientos de años había permanecido altargado. Veinte años después el mundo estará dominado por miles de ellos. Quin (Christian Bale) el lider de una comunidad inglesa y Van Zan (McConaughey) un mercenario americano deberán unir sus fuerzas para acabar con la amenaza de los dragones. A pesar de la diferencia cultural deberan ponerse de acuerdo para llevar a cabo la liberación de la humanidad.

VALORACIÓN

Después de introducir el disco vemos una "ardiente" introducción animada seguido de un menú animado con música. Los extras se componen de tres documentales un trailer de la película, y otro del juego que también apareció en PS2. Los documentales son: "Conversaciones con Rob Bowman", en el que el director nos da su visión del terror; "Dando vida al terror", nos habla del diseño y creación digital de los dragones; "Bajo la línea: si no aguantas el calor", en éste el supervisor de Efectos Especiales explica como trabajaron con fuego real en la película.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★

El otro lado de la cama

Cantando a la infidelidad



Director Emilio M. Lázaro **Intérpretes** Paz Vega, Ernesto Alterio, Guillermo Toledo **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 27,02 euros **Calidad** ★★★★

Divertidísima comedia sobre las infidelidades de las parejas derezadas con curiosos aunque no imprescindibles números musicales. Tanto Paz Vega, Natalia Verbeke, como Guillermo Toledo y Ernesto Alterio demuestran un gran talento en el difícil género de la comedia.

VALORACIÓN

Esta edición en DVD casi consigue estar a la par con la calidad de la película. La presentación, con menús animados y transiciones entre ellos y acompañados por el *score* de la película, nos lleva a unos notables extras, que contienen unas divertidas tomas falsas, así como 6 escenas eliminadas , el "así se hizo", 4 spots de TV, una galería de fotos y el trailer de rigor.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★★

Los sin nombre EE

El mal en estado puro



Director Jaume Balagueró **Intérpretes** Emma Vilarasau, Karra Elejalde, Tristán Ulloa **Género** Terror **Año** 1999 **Distribuidora** Filmax **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★★

Gran debut de Jaume Balagueró en el largometraje cinematográfico. Años después del asesinato de una niña, la madre recibe una extraña llamada. Lo que parece la voz de su hija hace que su vida de un inesperado revés. Desde entonces la buscará con la ayuda de un ex-policía.

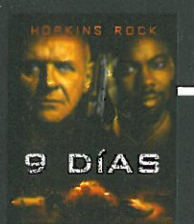
VALORACIÓN

La presentación brilla por el terrorífico diseño de sus menús que contará con animaciones y terroríficas transiciones entre ellos. En el primer disco viene la película con la posibilidad de oir los comentarios del director. En el DVD de extras destacamos los dos inquietantes cortos de Balagueró (*Alicia* y *Dias sin luz*) y el interesante así se hizo.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★★

9 Días

Espías como nosotros



Director Joel Schumacher **Intérpretes** Anthony Hopkins, Chris Rock **Género** Thriller/comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★★★

Joel Schumacher es un director con dos tendencias, un cine comercial de escasa calidad (*Batman y Robin*) y otro cine que podríamos clasificar de interesante (*Tigerland*). *9 días* pertenece al primer grupo, porque el resultado es una película de espías donde impera el humor por encima de una historia que no aguanta ni con el peso de un actor como Anthony Hopkins.

VALORACIÓN

Los contenidos adicionales de esta edición en DVD únicamente consisten en un "así se hizo" con el original nombre de "9 días vistos desde dentro", eso sí, totalmente subtitulado. El menú principal está animado y con música, la cual también está presente en resto de menús.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Xena y Hércules

Dos héroes de leyenda juntos en DVD



Director Varios **Intérpretes** Lucy Lawless, Reneé O' Connor, Ted Raimi **Género** Aventuras **Año** 1995 **Distribuidora** Universal **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★★

Recopilación de los capítulos en las que intervienen los dos protagonistas de sus respectivas series que al pertenecer a una misma productora y rodarse en los mismos sets y localizaciones, aprovecharon para hacer capítulos especiales en los que estos dos héroes comparten aventuras.

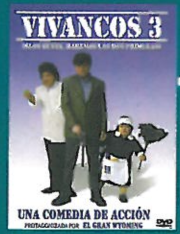
VALORACIÓN

La presentación carece de los artificios típicos de un DVD, no hay música, ni animaciones ni en el menú principal ni en ningún otro, además de un contenido adicional inexistente. El DVD sólo contiene un total de 5 capítulos de las series (generalmente la de Hércules).

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Vivancos 3

Cachondeo en la comisaría



Director Albert Saguer **Intérpretes** El Gran Wyoming, Javier Gurruchaga **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 21,01 euros **Calidad** ★★★★★

Intento español de seguir los pasos del género de la parodia de los creadores de *Aterriza como puedas* y *Top Secret*, que aunque consigue momentos tan delirantes como divertidos, el conjunto de los gags mantiene un nivel de calidad demasiado irregular para que adquiera la consistencia de los films americanos. Aunque hay que reconocer el acierto del casting con El Gran Wyoming.

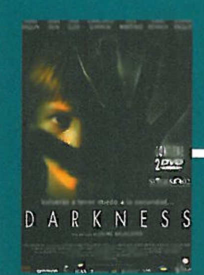
VALORACIÓN

El menú cumple con los cánones, con el menú principal y la selección de escenas animados y con música. Lo que sorprende es que siendo una película de reciente filmación, sólo disponga de sonido estéreo. Respecto a los extras encontramos una "así se hizo", una galería de fotos y fichas.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Darkness

Miedo a la oscuridad



Director Jaume Balagueró **Intérpretes** Anna Paquin, Lena Olin **Género** Terror **Año** 2002 **Distribidora** Filmax **Precio** 21 euros **Calidad** ★★★★★

Ambicioso proyecto llevado a cabo por la productora Fantastic Factory, con la dirección de Jaume Balagueró, en el que la oscuridad se presentaba como un ente en si mismo, que se oculta en una casa durante 40 años para completar un ritual.

VALORACIÓN

La edición que viene en dos discos, se presenta con unos menús que evocan la sensación de terror del film, con efectos de sonido y animaciones incluidas. Los contenidos adicionales son extensos y variados. En el primer disco podemos encontrar los interesantes comentarios del director. En el segundo destacamos el "así se hizo" dividido en "efectos digitales" y "película"; 4 escenas inéditas introducidas por Balagueró; entrevistas al reparto (dobladas), "imágenes del rodaje"; trailers y materiales promocionales (comentados).

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

Fanática

Psicópatas adolescentes



Director John Polson **Intérpretes** Jesse Bradford, Erika Christensen, Shiri Appleby **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★★★

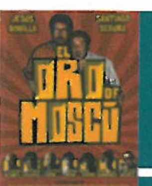
Versión adolescente de la magnífica atracción fatal en la que una bella adolescente seduce a una estrella de natación del instituto, pero éste decide conservar a su novia y deja correr la aventura. A partir de ese momento su ex-amante le convertirá su vida en un infierno. Sobran comentarios.

VALORACIÓN

Aunque la película defrauda en sus expectativas, la edición en formato digital posee una elegante presentación además de un buen número de entrevistas (subtituladas) a los actores y al equipo técnico. También encontramos entre otros extras, un "así se hizo" (doblado) e "imágenes del rodaje" sin subtítulos.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

ALQUILER



El oro de Moscú

Director Jesús Bonilla **Intérpretes** Jesús Bonilla, Santiago Segura, Antonio Resines, María Barranco, Alfredo Landa, Concha Velasco **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Manga Films **Extras** Por determinar

Un celador de hospital escucha las últimas palabras de un anciano moribundo, descubriendo dónde podría estar el oro republicano que nunca llegó a Moscú. Junto con otro amigo iniciará una serie de rocambolescas aventuras, a las que se irán incorporando un amplio grupo de personajes que sólo tienen en común la obsesión por convertirse en millonarios.



Antwone Fisher

Director Denzel Washington **Intérpretes** Denzel Washington, Derek Luke, Joy Briant, Salli Richardson **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Fox **Extras** Selección de escenas

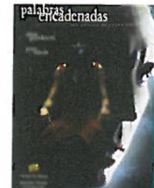
Un marine con un grave desorden psicológico se ve obligado por su carácter inestable a visitar a un psiquiatra naval. Éste le iniciará en un viaje hacia lo más profundo de su ser para conocer el origen de su enfermedad y en el que deberá hacer frente a su doloroso pasado y le hará conectar con la familia que nunca llego a conocer.



Sin motivo aparente

Director Bob Rafelson **Intérpretes** Samuel L. Jackson, Milla Jovovich, Stellan Skarsgard **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** Universal **Extras** Por determinar

El detective Jack Friar está buscando a una joven adolescente que se ha escapado de si casa. Pero Friar tropieza con una banda de criminales que está a punto de atracar un banco, los cuales lo secuestran y queda bajo la vigilancia de Erin, la bella novia del líder de la banda. Pronto descubre que es ella la que manipula a todos los miembros de la banda.



Palabras encadenadas

Director Laura Mañá **Intérpretes** Darío Grandinetti, Goya Toledo, Fernándo Guillén, Eric Bonicatto **Género** Drama **Año** 2003 **Distribuidora** Filmax **Extras** Por determinar

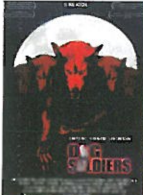
Laura se encuentra atada y amordazada en una silla, contemplando un video en el que un hombre confiesa ser un asesino en serie, usando los métodos más crueles para matar. Es Ramón, su ex-marido, que ahora la tiene retenida y quiere jugar con ella a un macabro juego: el de las palabras encadenadas. Si ella gana podrá irse, pero si pierde le sacará un ojo.



Black Point

Director David Mackay **Intérpretes** David Caruso, Susan Haskell, Thomas Ian Griffith, Eileen Pedde, Alex Bruhansky **Género** Thriller **Año** 2001 **Distribuidora** Paramount **Extras** Por determinar

Un ex-policía, que vive intensamente sus convicciones sobre el bien y el mal, se enamora de forma obsesiva de una atractiva mujer. Este enamoramiento le provocará un intenso debate interno, llegando a perder todas las convicciones que hasta hacía poco tenía claras y haciendo cosas que nunca habría imaginado.



Dog Soldiers

Director Neil Marshall **Intérpretes** Sean Pertwee, Kevin McKid, Emma Cleasby, Lian Cunningham, Thomas Lockyer **Género** Terror **Año** 2002 **Distribuidora** Paramount **Extras** Por determinar

El sargento del ejercito inglés Harry Wells y un grupo de soldados están realizando unas maniobras rutinarias por una zona boscosa de Escocia. Lo que en principio parecía un entrenamiento más, se convertirá en una auténtica pesadilla, que empezará cuando encuentran moribundo al capitán Ryan y a todos los miembros de su unidad muertos.



Star Trek Nemesis

Directores Stuart Baird **Intérpretes** Patrick Stewart, Johnatan Frakes, Brent Spiner, Le Var Burton, Michael Dorn, Marina Sirtis **Género** Ciencia Ficción **Año** 2002 **Distribuidora** Paramount **Extras** Por determinar

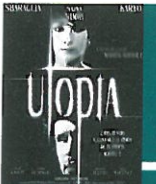
El Enterprise con su tripulación y con el capitán Picard al frente, recibe el encargo de iniciar las negociaciones para sellar la paz con los romulanos. Pero pronto conocerá un extraño personaje que dice ser un clon suyo y que además dispone de un arma que puede acabar con la Tierra.



La vida de nadie

Director Eduard Cortés **Intérpretes** Jose Coronado, Adriana Ozores, Marta Etura, Roberto Álvarez **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Sogepaq **Extras** Por determinar

Emilio Barrero es un hombre con suerte: economista del Banco de España, con familia modélica, chalet y en resumen una vida aparentemente acomodada. Pero en realidad lleva una doble vida que nadie sospecha, y que saldrá a la luz cuando Emilio conozca a Rosana, una bella estudiante.



Utopía

Directores María Ripoll **Intérpretes** Tcheky Karyo, Leonardo Sbaraglia, Najwa Nimri **Género** Suspense **Año** 2003 **Distribuidora** Manga Films **Extras** Trailer, making of, fichas técnica y artística, filmografías y fotos

Adrían puede ver cosas que aún no han ocurrido y pudo predecir la muerte de sus padres. Ángela ha estado en Sudamérica haciendo de cooperante y ha entrado en contacto con un grupo mitad guerrilla y mitad secta. Hervé es un ex-policía especializado en sectas. Todos estos personajes se encontrarán en una extraña sociedad llamada Utopía.



The hunted

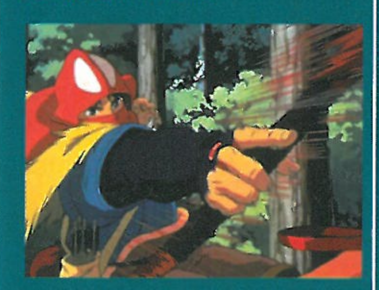
Director William Friedkin **Intérpretes** Tommy Lee Jones, Benicio del Toro, Connie Nielsen, Leslie Stefanson **Género** Acción / Thriller **Año** 2003 **Distribuidora** Paramount **Extras** Por determinar

Aaron Hallam, es un cazador loco que empieza a matar a otros cazadores. Perseguido por el agente del FBI L.T. Bonham, especializado en rastrear bosques, finalmente es capturado. Pero cuando es trasladado a la ciudad consigue escapar. Será entonces cuando Bonham formará equipo con otro agente del FBI para encontrar al fugitivo.

LANZAMIENTOS

La princesa Mononoke por fin en DVD

Después de años de retraso tal y como sucedió con *T2 El juicio final*, será finalmente el 15 de Octubre cuando podremos hacernos con la esperada edición en DVD de *La princesa Mononoke*, la obra maestra del maestro de la animación Hayao Miyazaki, autor de la reciente *El viaje de Chihiro*. Esta edición constará de dos discos con lo que sin duda gozará de un buen número de extras. Pero la sorpresa no acaba aquí, ya que en la misma fecha saldrán a la venta otras dos obras suyas en este formato: *Nicky, la aprendiz de bruja* y *El castillo en el cielo*.



Nueva entrega de Street Fighter en DVD

Selecta Visión lanzará el 17 de septiembre el DVD *Street Fighter Alpha*, en el que Ryu, uno de los mejores luchadores del mundo deberá enfrentarse a una nueva amenaza que le obligará demostrar todas esas cualidades que se le atribuyen. El que fuera su maestro ha sido asesinado en extrañas circunstancias por uno de sus antiguos alumnos. Éste es el detonante de una peligrosa aventura que llevará a Ryu a colaborar con Chun-Li, agente de la INTERPOL y que hará que nuestro héroe tenga que volver enfrentarse al malvado Bison, que está secuestrando a los luchadores más poderosos del planeta. La edición gozará de un master digital 5.1 en castellano.

Estalla el caos en Japón

La segunda entrega de la excelente Patlabor aparecerá a mediados de septiembre también de la mano de Selecta Visión. Por fin podremos ver la obra completa del genial Mamoru Oshii. La historia de *Patlabor 2* comienza en el año 2002 (se ha de tener en cuenta que esta película es del año 90), tres años después de los acontecimientos de *Patlabor*. La segunda sección deberá investigar un nuevo y terrible hecho: la voladura del puente de la bahía de Yokohama. Las diferentes fuerzas políticas, militares y sociales se acusan mutuamente de querer provocar el caos en todo Japón. En un ambiente de crispación y comprobada fractura social, el ejército saldrá a la calle aumentando la temperatura peligrosamente. La segunda sección descubre que detrás de todos estos sucesos se encuentra una confabulación que amenaza con desestabilizar el extremo oriente. El estallido de una nueva guerra civil en Japón es sólo cuestión de tiempo a menos que alguien consiga desenmascarar a los conspiradores.

El Final de Evangelion en Octubre

El último capítulo de la saga Evangelion a la vez que segunda película destinada a las salas cinematográficas (por lo menos en Japón) estará a nuestra disposición el 15 de Octubre del presente año. El DVD se podrá escuchar con sonido 5.1 tanto en castellano como en inglés. El argumento nos trasladará al año 2015, y seguirá lo acontecido en la anterior película y en la serie. Pese a los esfuerzos de nuestros héroes con la ayuda de los Evas, los robots gigantes con los que se han enfrentado a los Ángeles, parece inevitable evitar el Tercer Impacto, lo que puede suponer el Apocalipsis que traería la aniquilación a toda la raza humana.

BREVES

Nuevas series en Japón

Recientemente se han presentado cuatro nuevas series de televisión que verán la pequeña pantalla nipona en pocos meses: *Saiyuki Reload*, secuela de *Saiyuki*, que a su vez está inspirado en el manga de Kazuya Minekura; *Papuwam* basado en el manga de Ami Shibata (absteneros de hacer broma con su apellido); *Bobobobo Bobobo* (continuad sin hacer cachondeo), basado en el manga homónimo de Sawai Yoshio y Teizokurei Daydream,

Pronto la segunda parte de Ghost in the Shell

Ghost in the Shell: Innocence, será el título definitivo de la nueva película de Mamoru Oshii, que esperamos llegue a estrenarse en las salas cinematográficas de nuestro país. El estreno en Japón será durante el año 2004.
El argumento se centrará en el personaje de Battou, que se debatirá entre su humanidad y la máquina en la que se ha convertido, ya que lo único que conserva de hombre es una parte de su cerebro, en los que se esconden vagamente los recuerdos de una misteriosa mujer.

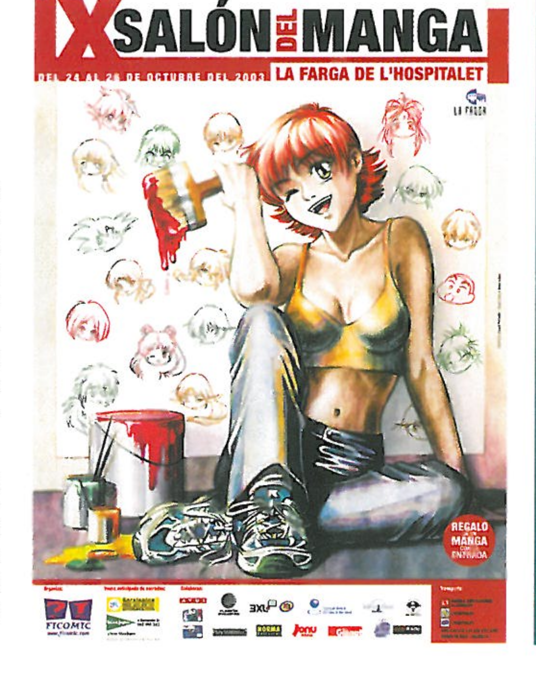


Sailor Moon en imagen real

Por increíble que pueda parecer las chicas delas minifaldas más cortas del mundo (a pesar de que nunca se ve nada) pasarán de la animación a la imagen real, en una serie para televisión. Las esperanzas para que esta serie llegue a nuestro país en formato DVD resultan inalcanzables, por lo que deberéis cargaros de paciencia y permanecer atentos a esta sección.

Silencio, estamos doblando...

Con motivo de la próxima celebración del 9º Salón del Manga en la Farga de L'Hospitalet (Barcelona) del 24 al 26 de octubre, Selecta Vision y Ficomic (la empresa organizadora del evento) han ideado un concurso de doblaje. ¿Cómo funciona? Pues es muy sencillo: sólo debes conectarte a **www.concurso-doblaje-selecta.com** y escoger una de las tres escenas de *Evangelion: Death & Rebirth*. Elige una y con otra persona (el concurso es por parejas, da igual si son mixtas o no) deberás grabar en cinta, minidisc o CD el doblaje de esa escena y mandarlo con tus datos personales a la propia Selecta Vision antes del 15 de septiembre.
Se escogerán 15 parejas finalistas que, como su nombre indica, participarán en la gran final que se celebrará en el recinto ferial el 24 de octubre a las 16:30 y en la que deberán doblar una escena de la película delante de un jurado. Existirán premios para las tres parejas que mejor lo hagan, valorados en 450, 350 y 250 euros respectivamente. Animaros a participar y no dudéis en consultar las bases completas en la web.



NOTICIAS

EASTER EGGS

Iron Maiden: Visions of the Beast

Unos cuantos "huevos ocultos" para los más heavys que tengan entre sus manos el DVD musical de *Iron Maiden: Visions of the Beast*: 1. En el disco uno si ves tres veces consecutivas el video "The Trooper", se activará una nueva animación y podrás ver una nueva versión de "Man on the edge" con escenas de películas del cine mudo; 2. Si en el disco dos ves dos veces seguidas el video de "Hallowed be thy name" y después "Wasting love" se activará una divertida animación con la canción de "The trooper", en la que podréis ver una ácida crítica hacia las dos potencias militares mundiales, y especialmente hacia sus dos líderes. Sí, esos que todavía buscan armas de destrucción masiva; 3. En el menú de capítulos del primer disco (del 17 al 31) y del segundo (del 1 al 16), sale una pantalla con dos opciones. Si pulsa en la de "eject this disc" y esperas unos segundos, podrás escuchar una frase de Nicko y un tremendo grito.

Willow Edición Especial

En esta edición de Willow podremos encontrar un curioso huevo oculto llamado "Como se hizo la transformación de Raziel" un minidocumental de efectos especiales. Para acceder a él deberemos entrar en los contenidos adicionales y elegir Anuncios de TV y Trailers. Una vez allí nos situamos en Siguiente, pulsamos derecha y aparecerá un hada, y finalmente pulsamos X/OK



Rollerball (2001)

Para acceder a un video musical deberemos dirigirnos al primer menú de extras y pulsar abajo tres veces, entonces aparecerá en la parte derecha un icono. Lo pulsamos y a disfrutar del video.

City Hunter por fin en DVD... zona 1

Los americanos ya disfrutan del clásico de Chan

Una de las películas inéditas de Jackie Chan más perseguidas por los fans de este actor, *City Hunter* (1992) acaba de ser lanzada en Estados Unidos en formato DVD. La película es una adaptación de un famoso manga editado en nuestro país, que sigue las aventuras de Ryu Saeba un detective obsesionado con las mujeres. Entre las secuencias más celebradas de la película se encuentra una delirante pelea en la que Chan adquiere los ataques y los vestuarios de alguno de los personajes de la por entonces famosa recreativa *Street Fighter II*. El extra más interesante son las entrevistas a Jackie Chan, al director Wong Jing y al coordinador de especialista Rocky Lai. Esperamos que este sea el primer paso para una edición en nuestro país.



Más sobre los Simpsons

Fox ha anunciado el lanzamiento para septiembre de cinco DVDs con episódios temáticos de la famosa familia amarilla dentro de la serie de clásicos de la compañía. Cada uno de los DVDs contará con cuatro episodios, excepto el titulado "Grandes éxitos" que estará compuesto por cinco. Todos los DVDs tendrán un precio de 19,99 euros y dispondrán de algunos contenidos extras, que lamentablemente, se repiten en todos ellos y se basan en trailers y el "como se hizo" *Bart Wars: Los Simpson contraatacan*.



LANZAMIENTOS DE CULTO DE DEAPLANETA

El 24 de septiembre DeAPlaneta tiene preparados tres lanzamientos en DVD que colmarán a los más cinéfilos: la última película de Takeshi Kitano la bella a la vez que dramática *Dolls*; *Ciudad de Dios* un excelente film brasileño que fue una de las sorpresas de los festivales de Cannes y San Sebastián del pasado año y finalmente *24 Hour Party People*, la última película del director británico Michael Winterbotton, una visión con humor y estilo de la movida musical en Manchester desde los 70 hasta principios de los 90.



¡NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS!

- **11'09"01**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **17,99 euros**
- **ABRIL Y JUNIO**
  Distribuidor **DeA Planeta**
  Precio **18,00 euros**
- **ADAPTATION**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **Alquiler**
- **AL SUR DE GRANADA**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **Alquiler**
- **ALAS ROTAS**
  Distribuidor **DeA Planeta**
  Precio **18,00 euros**
- **AMIGAS A LA FUERZA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **19,99 euros**
- **AMNESIA**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **17,99 euros**
- **ATRAPADA**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **ATRAPAME SI PUEDES**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **27,02**
- **BART WARS**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **19,99 euros**
- **BOWLING FOR COLUMBINE**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **19,99 euros**
- **CALLAS FOREVER**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **19,99 euros**
- **CHISUM**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **18,00 euros**
- **COMBATE DE FONDO**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **18,00 euros**
- **COSAS DE MUJERES**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **Alquiler**
- **CSI: LA PELÍCULA**
  Distribuidor **DeA Planeta**
  Precio **18,00 euros**
- **DEAD HEAT (CONTRA LA LEY)**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **24,01 euros**
- **DOG SOLDIERS**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **Alquiler**
- **EL AMIGO AMERICANO**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **18,00 euros**
- **EL CIELO SOBRE BERLÍN**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **18,00 euros**
- **EL CIELO NO PUEDE ESPERAR**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **11,99 euros**
- **EL HIJO**
  Distribuidor **DeA Planeta**
  Precio **18,00 euros**
- **EL HONOR DE LOS PRIZZI**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **14,99 euros**
- **EL SECRETO DE LOS ABBOT**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **ESDLA: LAS DOS TORRES**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **26,99 euros**
- **EL ÚLTIMO TREN**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **19,99 euros**
- **EL VIAJE DE CAROL**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **24,01 euros**
- **EMBRIAGADO DE AMOR**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **ESTA NOCHE NO**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **18,00 euros**
- **EVELYN**
  Distribuidor **DeA Planeta**
  Precio **Alquiler**
- **EVIL DEAD (POSESIÓN INFERNAL)**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **19,99 euros**
- **FLYING CIRCUS 9 (EPS.41-45)**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **17,99 euros**
- **FUERA DEL MUNDO**
  Distribuidor **DeA Planeta**
  Precio **Alquiler**
- **HÉROES SIN PATRIA**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **11,99 euros**
- **HISTORIA DE O.**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **14,99 euros**
- **INSOMNIO**
  Distribuidor **Tri Pictures**
  Precio **Alquiler**
- **INTRÉPIDOS FORAJIDOS**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **18,00 euros**
- **LA CAJA 507**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **24,01 euros**
- **LA FLOTA SILENCIOSA**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **18,00 euros**
- **LA FOSA COMÚN**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **LA SONRISA DE MI MADRE**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **18,00 euros**
- **LAS MODELOS**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **LAST ORDERS**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **19,99 euros**
- **LOBOS DE WALL STREET**
  Distribuidor **DeA Planeta**
  Precio **18,00 euros**
- **LOCA**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **18,00 euros**
- **LOS NOVIOS BÚLGAROS**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **Alquiler**
- **LOS SIN NOMBRE (ED.ESPECIAL)**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **18,00 euros**
- **LOS VIVIDORES**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **18,00 euros**
- **LUGARES COMUNES**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **19,99 euros**
- **MACROSS PLUS - VOL.2**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **18,00 euros**
- **MÁS ALLÁ DEL DEBER**
  Distribuidor **SAV**
  Precio **Alquiler**
- **MONTY PYTHON EN HOLLYWOOD**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **17,99 euros**
- **M.PYTHON:EL SKETCH DEL LORO...**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **17,99 euros**
- **OBJETIVO BIRMANIA**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **18,00 euros**
- **P.O. BOX TINTO BRAS**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **14,99 euros**
- **PACK POR TIERRA, MAR Y AIRE**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **44,98 euros**
- **PACK FRIENDS 7**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **60,08 euros**
- **PACK MACROSS PLUS (VOLS. 1 Y 2)**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **27,02 euros**
- **PACK PANTERA ROSA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **60,10 euros**
- **PACK USA (BOWLING...+11'09"01)**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **29,99 euros**
- **PACTO DE BRUJAS**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **PINGU: LA BODA**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **14,99 euros**
- **POSESIÓN**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **24,00 euros**
- **SHARK (EL DEMONIO DEL MAR)**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **11,99 euros**
- **SIETE DÍAS Y UNA VIDA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **19,99 euros**
- **TAXI PARA 3**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **17,99 euros**
- **TERROR CIEGO**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **TESTIGO MUDO**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **THE PAROLE OFFICER**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **24,01 euros**
- **THE PROTECTOR**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **11,99 euros**
- **TRABAJO BASURA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **UNA BUENA NOCHE PARA MORIR**
  Distribuidor **DeA Planeta**
  Precio **Alquiler**
- **UNA PANDILLA DE ALTURA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99 euros**
- **VIERNES INFERNAL**
  Distribuidor **Tri Pictures**
  Precio **Alquiler**
- **VIVA LAS NOWHERE**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **Alquiler**

RÁNKINGS

LOS MÁS ALQUILADOS
SEGÚN BLOCKBUSTER

1. Gangs of New York
2. Atrápame si puedes
3. Daredevil
4. El americano impasible
5. Miedo punto com
6. Mi gran boda griega
7. Otra terapia peligrosa
8. El pianista
9. El otro lado de la cama
10. La gran aventura de Mortadelo y Filemón

LOS MÁS VENDIDOS
SEGÚN FNAC

1. Érase una vez América
2. Ice Age
3. Abierto hasta el amanecer
4. Daredevil (Ed.colecc.)
5. Terminator 2 (Ed.lujo)
6. Sospechosos habituales
7. El otro lado de la cama
8. Daredevil (Ed.normal)
9. La bola de cristal (P.2)
10. La bola de cristal (P.3)



Cameron Diaz es Jenny en *Gangs of NY*





CHICA BUSCA CABALLEROS

MELISA N. A. (E-MAIL)

¿Sabeis si *Suikoden III* llegará algun dia a nuestro país? ¿Y *Star Ocean 3*?
La verdad es que no está nada claro que finalmente lleguen a nuestro país ni *Suikoden III* ni *Star Ocean 3*. Estamos a la espera que sus posibles distribuidores en España (Konami y Electronic Arts respectivamente) nos den una respuesta definitiva en septiembre. Quizá seamos muy pesimistas (somos de los que nunca vemos la botella medio llena... más que nada porque Kain ya se encarga de vaciarla del todo), pero nosotros ya estamos reservando nuestros ejemplares de importación.

Hace algún tiempo oí rumores sobre un posible nuevo juego de los Caballeros del Zodiaco. ¿Es cierto eso?
Pues sí que es verdad, apareció este pasado mes de julio en Japón, pero no para PS2 sino para la portátil Wonderswan Color. Su nombre es *Saint Seiya Ougon Densetsu Hen: Perfect Edition*, y contiene dos remakes de RPG's aparecidos en la consola NES. Eso sí, es como bastante imposible que llegue a España este título de *Los Caballeros del Zodiaco*, por lo que como este verano no te conformes con hacer un viaje romántico con el director Gilliam (que es todo un Caballero) en una Zodiac...

Me he pasado *Dragon Ball Z: Budokai*. ¿Como pinta la segunda parte? ¿Será solo la saga de Bu con los mismos personajes o traerá alguna novedad?
Pues traerá un montón de novedades aparte de los 11 nuevos personajes de la época de Bu (un personaje con el que debo tener gran parecido físico, porque siempre que hablo en público la gente me señala y grita "¡buuuuuu!"). Gráficos remodelados potenciando el *look cell shading*, un nuevo modo llamado *Dragon Mode* con ciertos elementos de estrategia por turnos, choques de energía a tutiplén... Como las novedades son muchas, y las ganas que tengo de irme de vacaciones aún mayores, te remito a la página 34 de la Planet 56 para que puedas ampliar la información. De nada.

Bueno pues si me contestáis gracias, si no... dejémoslo a la imaginación.
Pues sí que te hemos contestado, aunque preferimos las mujeres que cuando las ves no dejan nada a la imaginación.





EN BUSCA DEL SUPER BOMBAD PERDIDO

JUÁN VTE. SERRA PICAZO (JAVEA, ALICANTE)

Saludos, PlanetStation. Hace medio año que tengo la Play 2, por tanto hace 6 meses que compro vuestra revista. Pasaré del peloteo, a ver si me publicáis.
No, si no hace falta que nos pelotees más, sólo con saber que te compraste una PlayStation 2 para tener una excusa para comprar PlanetStation ya nos damos por satisfechos.

Decidme todo cuanto sabéis sobre la PlayStation portátil.
Como ya hemos explicado en este mismo número, saldrá el próximo año, tendrá una pantalla TFT en formato panorámico 16:9, tendrá una capacidades gráficas 3D equiparables a las de una Psone, que soportará discos UMD (Universal Media Disc) tanto para juegos como para películas y música. Además recientemente el presidente de Sony en Europa Chris Deering ha declarado que tendrá un precio "comparable" al de una Game Boy Advance... O sea, que es de esperar que el precio de ambas consolas serán más semejantes entre sí que las tallas de sujetador de las Sex Bomb.

Estoy desesperado por encontrar el grandísimo, fantástico, divertidísimo y genial (pero viejo) *Star Wars Super Bombad Racing*. ¿Dónde puedo conseguirlo?
¿*Super Bombad Racing* grandísimo, fantástico, divertidísimo y genial? Difícilmente adjudicaríamos esos adjetivos a ese juego, a menos que correr con un Darth Maul aquejado por mixomatosis, en unos escenarios con menos polígonos que una bolsa de Lacasitos te parezca el colmo del entretenimiento lúdico. Efectivamente este juego ya está descatalogado, pero si lo buscas de segunda mano nos apostamos cualquier cosa a que más de un sufrido usuario sería capaz de cambiártelo aunque sea por un Bono Bus con 9 viajes usados.

También estoy desesperado por conseguir la gran obra maestra de Rockstar North llamada *GTA: Vice City*. Lo he buscado por todas partes, y siempre me han dicho que está agotado en toda España. ¿Es eso cierto? ¿No tendréis alguno por ahí? Estoy dispuesto a cambiárselo a T-Virus por una foto de Núria Fergó en traje de baño.
Puede que el cambio de distribuidora de los creadores del juego Rockstar (que de Proein ha pasado a Virgin) pueda haber ocasionado algún problema puntual, pero que nosotros sepamos el juego se distribuye actualmente con normalidad. Eso sí, T-Virus dice que si te interesa te hace un trueque la foto de la Fergó por una valiosísima foto en exclusiva de el Hombre Invisible.

Podríais ampliar mucho la revista, sobre todo esta sección, pues su precio es el mismo que el de mi paga mensual.
No vemos la relación causa efecto de tu argumento. La hipoteca de mi ruinoso piso de 15 metros cuadrados tiene el mismo precio que mi paga semanal de los próximos 45 años, y aún así no me van a ampliar ni el fregadero. Pero bueno, anotamos tu petición igualmente.

SI QUERÉIS QUE EL GRAN DRAKO CONTESTE VUESTRAS CARTAS, ESCRIBIDLE A...
Editorial Aurum PlanetStation, Ronda de Sant Pere 38
08010 Barcelona planet@ed-aurum.com







CHAFANDO EL FINAL DEL FINAL X-2

SERGIO ROMERO (E-MAIL)

¡Holaaaaaaaaa! Qué sepáis q sois la mejor revista aunque también sois los más alcohólicos. Lo mismo tiene algo que ver.
Más bien no. De hecho el día que logremos que Kain redacte sin ir más "cargado" que las pistolas de John Wayne, seguro que superamos en los kioskos al especial de brasileñas del Interviú.

He visto montonazos de videos del FFX-2 e incluso se como acaba: resulta que [¡¡¡Piiiiiiiiiiii!!!] [CENSURADO] ¡¡Os e jo*ío el final!!
Por un pelo no chafas a nuestros lectores el *final* y hasta el *fantasy*. Hay que ver, tienes más peligro que Stevie Wonder poniendo banderillas en las novilladas.

¿Existe la posibilidad de un *Vagrant Story* para la PS2? ¿Y de un *Legend of Dragoon*?
Pues por decirlo de alguna manera, ahora mismo hay más posibilidades que Elvis haga una gira mundial que aparezcan secuelas para estos juegos. De todas maneras al menos te alegrará saber que uno de los máximos responsables de *Vagrant Story*, Yasumi Matsuno, es el encargado de dirigir el proyecto de *Final Fantasy XII*.

¿Qué hay que estudiar para trabajar en una redacción de este tipo? Aparte de las marcas de alcohol existentes.
Pues la versión oficial es que hay que estudiar periodismo. Las malas lenguas dicen que además hay que tener más enchufe que la cocina de la familia Zannussi.

¿No creéis que puntuáis bastante bajo al *Tomb Raider*?
Si te he de decir la verdad, desde mi punto de vista la puntuación ha sido hasta generosa. ¿Varios años de espera, innumerables retrasos, cientos de promesas de "innovación" para volver a darnos el mismo juego por sexta vez consecutiva? No había experimentado tanta decepción desde que Catherine Z. Jones se casó con Michael Douglas pese a las tórridas cartas que le envié.

¿Por qué no dáis ningún 10 teniendo en nuestro catalogo obras maestras?
Pues tienes razón, nunca hemos llegado a esa cifra mágica. Te daré tres posibles explicaciones:
a) Ningún redactor de Planet sabe contar más allá del número 9.
b) Aún no existe el juego perfecto para nosotros.
c) Bill Gates nos paga religiosamente cada mes para que no pongamos un 10 a un juego de PS2.
¡La solución tras las vacaciones!

Bueno espero que me contestéis todas las preguntas si lo hacéis bien os puedo obsequiar con una botella de agua para las resacas.
¡Hombre Don Generoso en persona! Desde luego eres más agarrado que el arroz de la paella de Villabajo.

UN JUGADOR DEL PRO

ÁNGEL CASTRO CASTRO (GIJÓN, ASTURIAS)



Hola Planeteros/as. Os sigo desde el número ocho (ahorraos la rima) y me preguntaba si vuestra mente privilegiada podría con mis preguntas.
Tranquilo, no acostumbramos a hacer rima porque nos da mucha grima.

¿Os podéis imaginar que mi hermana me obliga a jugar al *Pro 2*?
La verdad es que nos es difícil imaginárnoslo sin conocer nada de tu hermana. ¿Es mayor de edad? ¿Qué medidas tiene? ¿Se ha hecho fotos en bikini? ¿Nos las puede enviar? ¿Es soltera? ¿Es rica tu familia? Contesta primero a la última pregunta.

Bueno, voy a haceros las preguntas: preparados..
Estamos más preparados que las sopas Maggi

...listos...
Lo de listos ya no tanto: el que logró mayor puntuación en los tests de inteligencia de la redacción fue nuestro director, más que nada porque fue el único que supo quitarle el capuchón al boli.

...¡¡Ya!!
¡¡A full!!

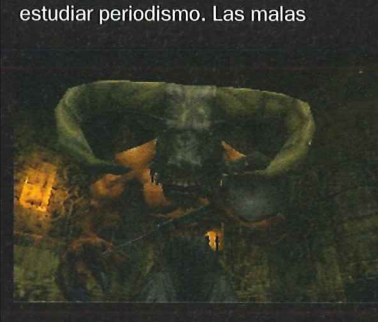
¿Cuándo, cómo y qué va a ser el *Pro 3*?
Pues básicamente *Pro Evolution Soccer 3* será una versión occidentalizada del juego japonés *Winning Eleven 7* pero con alguna que otra novedad. El juego está previsto que aparezca en otoño (alrededor de septiembre) y entre sus novedades destacan: la opción de seleccionar al árbitro (no, lamentablemente no podemos regalarle maletas con "estampitas del Banco de España" para ganar partidos), la aplicación de la ley de la ventaja, un modo para jugar con un sólo jugador en vez de todo el equipo, un modo tienda para comprar diversas cosas (¡Y dale! ¡Qué no podemos comprar a los árbitros! Sólo estadios, equipos, jugadores...). Por supuesto también se incluyen nuevas animaciones, expresiones faciales a tutiplén, y gráficos mejorados de los jugadores que, como siempre, se parecerán a jugadores famosos reales pero que por problemas de derechos, tendrán nombres más ficticios que los romances de Núria Bermúdez.

¿Sabéis cuando saldrá el *Manager de la Liga 2003* en Platinum?
Teniendo en cuenta que la saga nunca ha aparecido en la serie económica de grandes éxitos de la Play, mucho nos tememos que antes veremos como El Dioni devuelve el dinero que tomó prestado del furgón que *Manager de la Liga 2003* apareciendo en Platinum.

Y por último, ¿por qué no volvéis a poner la sección de "Los peores trucos"? Era una pasada.
Por segundo mes consecutivo nos piden que vuelva esta vieja e impresentable sección, por lo que haremos un pequeño "revival" dando uno: Si queréis ver a Lara Croft desnuda en vuestra Play 2, basta con que tengáis una cámara Eye Toy. Luego invitáis a Angelina Jolie a vuestra casa para que os haga un strip-tease, le hacéis una coleta a la actriz, la enfocáis con la camarilla de marras y... ¡Voilà! ¡Lara Croft en cueros en la pantalla de vuestra PlayStation!

Rápido, rápido, venga, vamos, ya. ¡Uff! Cansados ¿eh? Venga que ya pasó, ahora al Bar Budo a por las bebidas que os merecéis.
Sí, lástima que Kain no pueda venir: le recomendaron se tomase unas vacaciones "en Cuba" y lleva todo el mes de agosto encerrado dentro de una "cuba" de vino...

PD: Os recuerdo que sé donde vivís y cómo os llamáis, así que más os vale que respondáis la carta.
¡Está bien, está bien! ¡Pero como vengas por las noches a incordiarnos bajo el puente llamaremos a la policía!











ESTE VERANO ESTOY CON EYE TOY
JAVIER COPETE GARCÍA (E-MAIL)

Hola currantes de la vida diaria, quería yo haceros unas preguntitas.
Llega el veranete y lo normal seria irme a la playa pero no puedo por casos personales y no tengo ningún amigo aki (sic.).
Tranquilo, nos identificamos totalmente contigo. Entre todos los redactores de Planet reunimos menos amigos que Eduardo Tamayo en un congreso del PSOE.

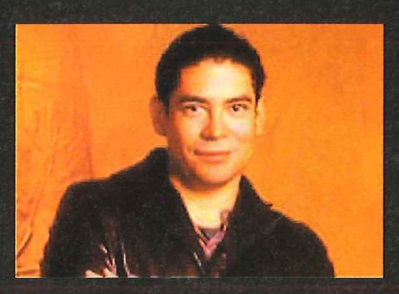
Así es que me gustaría que me recomendarais un jueguecillo para pasar los ratos sin aburrimiento. ¿Qué juego? ¿*Socom* o *Tomb Rider*?
Sin duda *Socom*. *Tomb Raider* está más visto que las pantorrillas de Boris Izaguirre, y *Socom* te permitirá hacer amigos a larga distancia... Siempre que tengas la conexión de banda ancha a Internet, claro.

¿*MotoGP3* o *MGS2:Substance* (aún no lo tengo)?
Moto GP3 es un buen título, pero *Metal Gear Solid 2* es tan imprescindible para el PlayStationero como el bisoñé para Leonardo Dantés.

¿Eye Toy o *Shinobi*?
Eye Toy es un original invento "para todos los públicos" recomendable para quienes les guste picarse con familiares y amigos, o bien para quienes quieran salir por la tele sin necesidad de tirarse de los pelos (es un decir) con Coto Matamoros en Crónicas Marcianas. *Shinobi*, por el contrario, es un juego algo tosco gráficamente pero que encandilará a los jugones de la vieja escuela que busquen retos más difíciles que encontrar a Wally en una reunión del Frente Atlético. En todo caso, ambos juegos quedan muy por detrás de *MGS2*.

Y una última duda,en *Enter the Matrix* hackeo un poco y no se meterme en lucha multijugador¿Como?.
Tranquilo Javi, te lo vamos a explicar tan claro que lo va a entender a la primera hasta T-Virus (el pobre aún está buscando el álfil para hacerle un "hacke mate" al juego): Tras entrar en la opción de hackear introduce el código CHEAT.EXE, utiliza entonces la opción *cheat* de la lista de comandos e introduce el código para activar los combates multijugador: D5C55D1E.

Bueno no se si lo publicareis pero al menos quiero una respuesta por favor. Un saludo de vuestro aficionado Javi.
Ánimo Javi, a ver si pasas de ser un aficionado a todo un profesional.





¿DEVIL MAY CRY 3? ¡QUE NI LO INTENTEN!
HAYATO KANZAKI (E-MAIL)

¿Qué pasa, cachirulos? ¿ Va todo guay o qué ? Yo aqui con mucho calor y con ganas de incordiar a Drako un ratillo. Así que me sabe mal por él, pero a responder se ha dicho:
¡Vaya ahora tengo que ponerme a contestarte cuando me encontraba como pez en el agua en la Redacción! (Ya sabéis lo que hace un pez en el agua: ¡nada!).

Hola Drako, ¿ por casualidad sabes cuántas posibilidades hay de que llegue el juego *Initial-D* ?
Siendo un juego de Sega, compañía habitualmente bastante bien distribuida en nuestro país, y teniendo en cuenta de que es un juego arcade que requiere menos traducción que una peli de Charlot, nosotros diríamos que bastantes, pero no hay nada oficial .

¿Sabes si Capcom está desarrollando un nuevo *Street Fighter* por su 15º aniversario?
Lo único que ha hecho Capcom durante el 15º aniversario de Ryu y compañía ha sido una especie de exposición con fotos, dibujos, manuales, pósters y materiales diversos que ha pasado por Tokio, Nagoya y Osaka. Realmente hubiéramos preferido un *Street Fighter IV*, pero teniendo en cuenta que últimamente a Capcom le cuadran menos las cuentas que al Ayuntamiento de Marbella, y que la saga *Street Fighter* ha dejado de ser un éxito seguro tampoco nos extraña que finalmente no se lance ningún juego conmemorativo.

Ya sé que no eres adivino y que no tienes el poder para ver el futuro ni corregir los fallos que tuviste en el pasado (¿ habrá alguno picante ... ?), pero es que cada vez aumentan los rumores de que Capcom se replantea eso de sus exclusividades. ¿Alguna noticia nueva al respecto ?
Leyendo en mi brillante bola (no, no me refiero alopécico cráneo, si no a una esfera de cristal) te puedo decir del presente que Capcom ya ha "degradado" a Shinji Mikami por ligar a los desarrolladores de Production Studio 4 con Konami, con nefastos resultados de ventas. Dicho esto, y según mis poderes telequinésicos y teleñiquésicos, veo en el futuro como expira el contrato de exclusividad con la "Gran N" por allá el 2004 y como empiezan a llover juegos para PS2...

¿Han dicho si habrá *Devil May Cry 3* ? Si no colabora Mikami, mejor que ni lo intenten, porque visto el *DMC2*...
Pues tienes parte de razón: sin ser un mal juego, *Devil May Cry 2* carece de la magia de la primera parte. Francamente más que una tercera entrega preferiríamos una conversión a PS2 del genial *Viewtiful Joe*, un juego que al igual que el *DMC* original ha sido producido por el estudio de Mikami y dirigido por el impagable Hideki Kamiya, un hombre al lado del cual Hannibal Lecter y los Redactores de Planet parecen personas cuerdas.

¿Algún título de aparición inminente para jugar con mi flamante GunCon2 (aparte del genial *Resident Evil Dead Aim*) ?
Pues ya hemos probado *Time Crisis 3* y te aseguramos que, pese a no ofrecer nada revolucionario ni en jugabilidad ni en gráficos, el juego proporciona más subidones de adrenalina que pisarle un callo al Increíble Hulk.

¿Nadie se va a atrever a distribuir por aquí *Bust A Groove 3 Dance Summit 2001 de PS2* ? ¿ Y el *Bust A Groove 2* de PSOne tampoco ?
Teniendo en cuenta que ya han pasado 2 y 4 años respectivamente desde su lanzamiento en Japón, le vemos menos posibilidades que a El Fary haciendo de doble de David Beckham.

El juego *Space Raiders* de Taito ¿qué tal es?
Space Invaders: Invasion Day, tal como se ha bautizado a *Space Raiders* en occidente, es un *shoot'em up* en tercera persona que aún no hemos probado, pero te adelantamos que en la prensa internacional ha recibido peores puntuaciones que Paquirrín en su boletín de notas. Eso sí, al menos contiene el inmortal *Space Raiders* que reinó entre las recreativas de finales de los 70.

Bueno Drako, aqui te dejo que mira tú, se me han quitado las ganas de molestar. Gracias por aguantar mi rollo.
De nada, aunque si tienes una amiga con ganas de "rollo" de ese no le dejes de hablar de mi, ¡ejem! ¡ejem!.

Ya te mandaré una botellita de JB. Un abrazo a todos. ¡PLANET FOREVER !
Y sobre todo: ¡QUÉ VIVA DRAKOOO!

EPIDEMIA DE PELOTERISMO

MARTA NEBREDA AMAYRA (ANORA, TENERIFE)

Oye, que manía con el peloteo tienen todos los lectores de la Planet, pero si seguro que ya sabéis de memoria que sois la mejor revista, la más atenta, la más cachonda, la más barata y... Vaya, lo del peloteo debe ser contagioso.

Ya será menos. ¡Aaaatchuaa! ¡Moooc! Si el mundo fuera este pañuelo, tú serías nuestro moco favorito... ¡Oye, pues sí que es contagioso el peloteo!

Y HOLA, que se me olvidaba de saludaros. Me dejo de rollos y a las preguntas:

No consigo pasarme una parte en *Max Payne* donde quedo encerrado en una cámara antibalas (ya probé a disparar los cristales) y estalla el edificio.

Tu explicación tiene menos detalles que la cocina de las muñecas Barriguitas, pero por lo que deducimos, estás en una parte del juego en la que tienes que disparar a unas cargas de C4 a través de una ventana que queda a la izquierda de la cámara. Se abrirá un agujero que te permitirá salir.

En el *Drakan* te piden hacer una misión secundaria que es descubrir el misterio de las mazmorras en el monasterio. Cuando entro, llego a un sitio donde hay un agujero en el suelo muy grande y de ahí no paso porque se levanta una pared, me caigo y mis huesos hacen CRACK CRIS PLUF y la palmó.

Si quieres evitar acabar con más fracturas que Beloki en el Tour lo tienes fácil: acércate al borde del abismo y salta, aunque parezca un suicidio, por la parte central (la que tiene el muro enfrente) en vez de hacerlo por los lados.

¿Qué sabéis de *Final Fantasy Unlimited*? Esa serie, que por lo que he oído no se doblará al castellano (mira que son rácanos los de Square, que casi aprendo inglés con *Kingdom Hearts* y *FFX*).

La serie *Final Fantasy Unlimited* es una producción bastante digna con un argumento independiente al de los juegos pero con muchos guiños a los fans de la saga (naves calcadas a las vistas en consolas, chocobos, etc...). Su estilo de dibujo es similar a la vista en *Digimon*, e incluso también hay algo de gráficos CG para que las invocaciones y magias sean más deslumbrantes que un traje de Ágata Ruiz de la Prada lavado con Micolor.



Dicen que el *FFXII* será totalmente en castellano y que ya ha salido la primera secuencia de vídeo. ¿Es verdad?

Tan verdad como que en la costa ya no hay ni una "galleta" de chapapote y que Michael Jackson se ha vuelto blanco de tanto comer chocolate Milkibar. ¡Ejem, ejem! Realmente no se sabe casi nada nuevo de *FFXII*. La última noticia conocida sobre este juego es que el gran Nobuo Uematsu será uno de los compositores de su banda sonora.

¿Está la banda sonora de *Kingdom Hearts* a la venta? ¿Cómo puedo conseguirla? Tengo Internet, por si en alguna página lo puedo comprar.

Pues sí, se puede pedir desde *Amazon.com* o *Buy.com* por ejemplo (señores Amazon y Buy, a ver si se estiran pasándonos una comisioncilla, o al menos un purito para el autor de la sección), aunque siempre es recomendable preguntar antes si lo tiene de importación alguna tienda especializada en España (estimada tienda especializada, aquí podría estar tu nombre... ¡pregunta cómo! ¡precios negociables!).

Por último quiero pediros algo: que pongáis la dirección de las páginas de Internet de los juegos de los que habláis.

Hombreeeee... Por fin una propuesta que no tiene que ver con pósters de personajes macizos. Tomamos nota de tu interesante sugerencia antes de que lo pienses mejor y nos pidas un despegue con Cloud y Squall haciendo lucha greco-romana o algo que pueda resultar peor.

Ya no os molesto más, pero que sepáis que estoy a favor de lo del póster con los tíos buenos de Square.

¡Aaaaaaaaaaaaargh! ¡Lo sabía, lo sabía!

Me dio mucho curro el peacho de dibujo que os envío y que necesito ese mando que sorteáis porque mi puñetera perrita se lo cargó.

¡Le dirías hija de per*a como poco!

FFVIII VS FFVI

JOAQUÍN MENÉNDEZ FOLGUERAS (E-MAIL)

Hola planeteros iba a deciros que sois la mejor revista del mundo pero como no las he leído todas no os lo puedo decir, así que, sois la mejor revista que he leído (si me publicáis la carta claro está).

Te entendemos perfectamente. Para nosotros el Bar Budo es el mejor del mundo, pero para estar seguros antes tenemos que visitar sin falta el Bar Ranco, el Bar Quero, el Bar Tolo, el Bar Ricada, el Bar Ato...

Lo primero que tengo que decir es que estoy a favor del póster de los chicos y chicas de *FF*.

Estamos intentando que Square nos envíe buen material para hacer algo que sea un poco especial, pero aún no sueltan nada los condenados. Y eso que les hemos dicho que si no colaboran por las buenas les enviaremos a Tokio un vídeo con el desnudo integral de Aramís Fuster en Hotel Glam.

Lo segundo que tengo unas dudas.¿Cual es mejor juego *Primal* o *Clock Tower 3*?

Los dos tienen un nivel parecido, pero nos decantamos antes por *Primal* (no en vano las mujeres dicen que los redactores de Planet somos unos "primarios") ya que está doblado perfectamente al castellano y además su duración es mayor. Eso sí, *Clock Tower 3*, como todo buen survival horror, proporciona experiencias más intensas.

¿Cómo se pasa en *FFX* el tanque Albed de la sonda?

La idea es que debes liquidar a la sonda que os impide utilizar ataques mágicos (preferentemente con Wakka), y luego dar caña al tanque a base de rayo. Eso sí el dichoso tanque empezará una cuenta atrás y cuando llegue a 0 te atacará duro y luego encima aparecerá una nueva sonda. Puedes optar por utilizar mega-elixires para soportar los dichosos ataques del tanque o bien calcular el momento justo para realizar una invocación que se "chupe" el daño infligido. Repite el proceso de atacar a la sonda, electrificar el tanque y recuperar a tu grupo hasta que, emulando a Beckham, logres "la Victoria".

Para hablar un poco de PS One ¿*FFVIII* es mejor o peor que *FFVI* y por qué?.

Obviamente *FFVIII* tiene mejores gráficos, pero *FFVI* es considerado por muchos fans de *Final Fantasy* como el mejor de toda la saga, gracias a su inigualable argumento y al tremendo carisma de sus protagonistas. Además, aún a riesgo de provocar más gritos histéricos femeninos que David Bisbal en camiseta imperio, lo tenemos que decir: ¡Squall es un empanao!

Y la última ¿cuándo saldrá *Dark Chronicle* en España?

Tras su último e inesperado retraso no veremos *Dark Chronicle* en España hasta el mes de septiembre (se recomienda comprarlo DESPUÉS de los exámenes, si no queréis acabar repitiendo más que un bote de fabada Litoral).

Bueno eso es todo, pero volvere ja ja jaaa jaaaa (risas de malo de película). PD: Iba a mandaros 500 euros pero ya mandé el e-mail.

¡Eso no se hace! ¿Dónde está nuestro dinero? ¡Nos has dejado con el *mail* en los labios!

PLANET LOS CRÍA

Acabo de abrir una pagina web junto a una amiga mía y nos gustaría que la gente la visitara y por ello os pido que la pongáis en la sección de Planet los Cría. La pagina es: http://www.groups.msn.com/FFZone y es un lugar donde la gente que le guste *Final Fantasy* y *Kingdom Hearts* pueda poner sus fotos, mandar cartas con sus opiniones, etc...

Gumidafe Manuel Pérez Gutiérrez (Las Palmas)

Yo estaré aquí... ¿Por qué? Estaré esperándote... aquí... ¿Para qué? Estaré esperando... por ti... así que... si vienes... Me encontrarás. Lo prometo. Si estas palabras te suenan a música celestial, si te encantan los *FF* (sobretodo el VIII) escríbeme. Te responderé... Lo prometo.

C/ Dulcinea Nº5-1º-A, Alcalá de Henares 28805 (Madrid)

Mª José Sanz Martín





¿ES DIFÍCIL HACERLO BAJO EL AGUA?

ALEJANDRA GÁMEZ GIRÓN-YUNALESCA (COÍN, MÁLAGA)

¡Mamemimomu! Esto... Ejem... Drako... ¡Acaba de contratar los servicios de Yunalesca (léase yo), su chica de compañí...! Digo... ejem, ejem... ¡Ah! , por Gandalf (¡Gandalf es Dios!). Lo que tiene que hacer una para llamar la atención...
La verdad es que no tienes que complicarte tanto la vida: para que una chica llame la atención de un redactor de Planet basta con que respire.

Bueno, vamos a lo que vamos, léase al grano (pedazo de rima poético-patética, ¿no?). Tengo una serie de temas, cual asignatura pendiente cualquiera de escuela de tercera (¿?) que proponerte.
Sí, sí, tú ríete, pero de este septiembre no pasa que recupere el examen de primero de álgebra que tengo pendiente... ¡Temblad conjuntos disjuntos, temblad!

¡Pero no huyas todavía, que no tienes que estudiar! Y además, para eso te pagan (¿o no?) así que...
Eso no tiene nada que ver. Las go-go's de las discotecas también cobran para hacer su trabajo y bien que huyen cuando Kain se les acerca a menos de 500 metros.

Tema 1: Hades en *FFIX*... Había matado antes a Ozma y me dice antes de empezar: "¿Has derrotado a Ozma?". Parece ser que se ca de mi fuerza (juas, juas), porque en tres turnos hice de él mi más fiel vasall... ejem... orfebre. ¿Os pasó eso o son imaginaciones mías?**
No, no estabas soñando despierta cual T-Virus viendo a Núria Fergó por la TV: sí, es verdad que Hades se va *patas pabajo* ante tu poder cuando derrotas a Ozma antes de enfrentarte a él en la mazmorra final.

Tema 2: ¿Me corto las ve... las puntas o me las dejo largas? *FFVII* descatalogado... No lo tengo... Es mi objeto de deseo desde hace dos años (aparte de ti, Drako... digooo...). Cloud... Sephirot... menudo trío me montab... ejem.
¡A ver, a ver! ¡Calma! Que esta revista es leída por menores y castos (muy a su pesar) redactores de videojuegos.

A quién hay que matar para que vuelvan a ponerlo a la venta? Porque estoy desesperada y lo necesito. ¿Qué hago Drako, qué hago? Snif, snif... (¿Lo habrá en territorio Pal de importación aunque esté en inglés, alemán...?). Tema (4): Si me dices que no sale compraré un billete a Japón para hacerle una Estrella Fugaz made in Rinoa and Angelo al guionista (va a sentir mi "Fraternidad" hasta en los hue...sos).
Siento comunicarte que el juego está más agotado que Pavarotti después de hacer 5 abdominales, tanto en España como en toda Europa. ¿La solución? Intentar comprárselo a alguien de segunda mano. ¡Y deja a los pobres guionistas japoneses de *Final Fantasy* en paz! Bastante tienen los pobres con los terremotos y los ataques de Godzilla.

¿Saldrá Tidus en *FFX-2*? ¡Quiero verlo!... (Ay... ¿Lo he dicho? ¡Tidus te quiero!).
Te podemos decir que en el juego hay un personaje llamado Shuyin cuyo parecido con Tidus es tan grande como la de Dinio con su hermano Rafa... Y que cuando lo juegues igual te llevas una agradable sorpresa (no, no sale Shuyin posando en la playa al estilo Dinio, eso no).

Tema 3: Yuna en *FFX-2*... Está hecha "toda una mujer"... Ah... Se nota que lo que pasó en el Lago no fue en vano... ¿Será muy difícil hacerlo bajo el agua? Ejem, besarse digo...
¿Besarse? ¡Y nosotros que creíamos que Yuna se estaba ahogando y Tidus le hacía el boca a boca! ¡Pervertido!

FUTURAMA INCIERTO

JUAN (CÁDIZ)

¡Qué paxa! Soy Juan, de Cádiz. Espero que me resolváis unas dudas que tengo.
Bueno, pero que sea deprisita, que esta es la última carta antes de vacaciones, el Drakomóvil está en marcha en la puerta esperando y tengo más prisa por irme que Cenicienta en la fiesta de las campanadas de Fin de Año.

Me he pasado el *Silent Hill 2 - Director´s Cut* y había pensado comprarme *Silent Hill 3*, ¿existe mucha diferencia entre ambos?
No hay diferencias abismales entre ambos, aunque los gráficos en *Silent Hill 3* han sido notablemente mejorados (las expresiones faciales superan al mismísimo *Metal Gear Solid 2*). Aunque no encontrarás grandes novedades de peso te lo recomendamos igualmente por su sensacional calidad (sin duda es uno de los mejores juegos de PS2 de este año) y porque con su terrorífica ambientación uno lo pasa peor que Eduardo Manostijeras aplicándose crema Hemoal.

¿Tenéis noticias de *FIFA 2004*?
Pues sí, ya ha empezado a circular información sobre este juego, cuyas grandes novedades (aparte de nuevos modos de juego y algún que otro sistema de pase renovado) es la posibilidad de controlar a varios jugadores a la vez utilizando los dos "champiñones" analógicos del mando y, por encima de todo, el modo de juego online exclusivo de PS2. Y sí, también es seguro que estará Beckham en el Real Madrid. Lo que no se ha confirmado es si saldrán actualizaciones del juego cada vez que se cambie de lado la raya del pelo.

Me gusta la serie de *Futurama*, ¿creéis que debo comprar el juego?¿Merece la pena?
Pues el juego no es más que un plataformas corriente y moliente. Eso sí, tiene unas descacharrantes escenas de vídeo en las que disfrutarás más que el alcalde de Marbella en una relojería.

¿Existen trucos para el juego *Starsky & Hutch*?
No, no hay ningún truco que conozcamos para el juego protagonizado por el rubio y el moreno más famosos de la historia (con permiso de Zipi y Zape y Los Pecos).

Gracias Drako. ¡Ah!, si me respondéis os dejare un pata negra en el Bar Baro.
¿Cómo que nos la dejas? ¿Y esperas que te la devolvamos intacta? ¡Eso es confianza en los demás, sí señor! ¿Has pensado en ponerte a prueba dejándole tu novia a Dinio?



EL GALLINERO

EL FINAL MÁS #@*# DE LOS FINAL

ALEJANDRA GÁMEZ GIRÓN-YUNALESCA (COÍN, MÁLAGA)

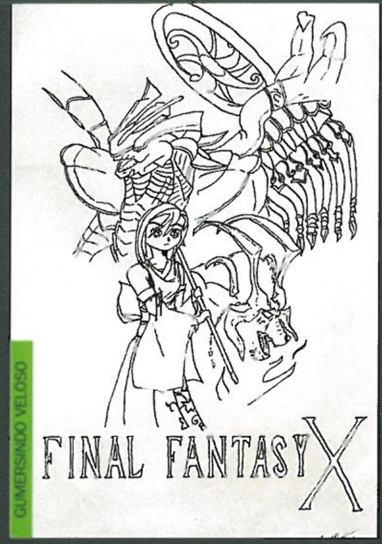
Jefes finales muy fáciles, demasiadas escenas para poco juego, el final más #@*# de toda la saga... Sí hablo de *Final Fantasy X*... Amo a Square Enix y a *Final Fantasy* por encima de todo, pero, pero... ¡qué decepción matar a Ente Artema con dos ataques Delta de las Magus! Bueno, se lo perdono por los gráficos, las escenas, la historia (genial), los personajes (¡Tidus, te quiero!) y el sistema de batalla, que mola... ¡Ah! Y Ánima y la BSO... ¡Viva Uematsu!

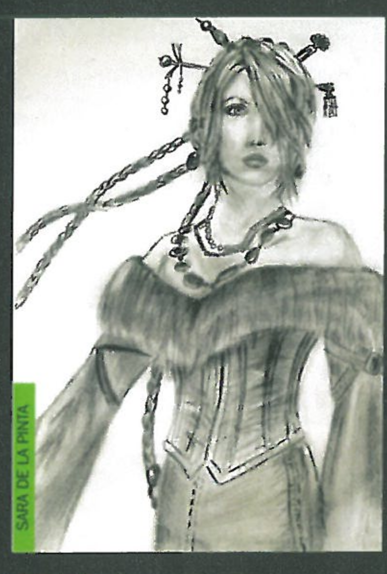
¡MUCHA ENVIDIA ES LO QUE HAY!

HAYATO KANZAKI (E-MAIL)

A ese que tiene envidia de De-Mon (que sale en el Gallinero del nº 56) decidle que sí, que tiene un apartado en la web para esta gran revista (nada de " suposiciones ") porque es un AUTÉNTICO fan, al igual que yo, Bichu, Dikkon, Mistique y mucha gente.









EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO ES UN MANDO COMPATIBLE CON PLAYSTATION 2 CORTESÍA DE HYPNOSYS WORLD

http://www.hypnosysworld.com

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2



SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)



MANAGER DE LIGA 2003

Nuestro lector **Ángel** de **Gijón** nos pide ayuda para la edición 2003 del mejor juego de gestión deportiva aparecido para la PS2. O sea que felicidades Ángel, porque en este número de la *Planet* vas a hacer doblete en Al Habla y Trucos. Esperemos que a Drako no le de envidia...

Empezar una partida con dinero extra
Empieza la partida y pon como nombre de entrenador: **LMA2003A**

Partidos con poca gravedad
Empieza la partida con **LMA2003B** como nombre de entrenador











DARK CHRONICLE

Los trucos sobre juegos de rol no suelen ser muy espectaculares, la verdad. Pero sobre este notable título de Level 5 si que os podemos dar algunos consejos que ayuden a hacer las cosas más llevaderas.

Todos los trajes
Para conseguir todos los vestiditos de Max y Mónica primero deberás completar el juego consiguiendo dichos trajes (lo cual, por descontado, no resultará nada fácil). Después empieza un juego nuevo y podrás escoger cualquiera de los trajes que hayas recogido desde el principio

Conseguir materiales
Si necesitas materiales para mejorar tus armas o para la reconstrucción de ciudades, bosquecillos, arroyos y todas esas cosas que deben hacer los protagonistas; puedes hacer lo siguiente: Vuelve a la zona del Bosque de la Mariposa (la que se recorre en el capítulo 2) y presiona ▲ antes de entrar para ver que materiales puedes encontrar en la zona. Es una manera de encontrar el elemento que necesitas de forma rápida, fácil y con Fundamento.

Conseguir objetos más fácilmente
Para conseguir objetos de batalla y recuperadores de salud con más facilidad, muévete por el mundo y recluta más gente que quiera ir contigo en el tren. Después únelos a tu grupo para que creen objetos como queso, Pollo Asado y Bombas mejoradas. Ni que decir tiene que, con los tortazos que pegan los monstruos de este juego, dichos ítems te harán mucha falta.

Subir de nivel fácilmente
Entra en una mazmorra donde no te hagan demasiado daño con uno de tus personajes más fuertes. Mata a un enemigo con tu personaje "forzudo" e inmediatamente cambia a otro más débil con la tecla **L3** o cambia al ridepod con la tecla **R3**. El nuevo personaje recibirá la experiencia y podrá recoger los objetos que queden desperdigados

Subir el nivel de las armas
Se trata de hacer algo muy parecido al apartado anterior. Al alternar los personajes con **L3** nada más matar a un enemigo los puntos ABS se alternarán por igual entre las dos armas, y no será necesario que las utilices por igual. Una gran ventaja.

Dinero fácil
Cuando consigas a Eric en el capítulo 2 júntalo a tu grupo. Una vez lo tengas selecciónalo y usa su capacidad para hacer bombas.
Una vez hayas fabricado todas las posibles vuelve al tren y vende todas las bombas. Puedes hacerlo repetidamente y además aumentarás sus puntos de habilidad.
Cada una de sus bombas te reportará 150 Gilda.

Conseguir ropas de Adel
Entra en casa de Max y habla con Adel. Necesitará una serie de objetos para hacerte nuevas ropas. Llévaselos, y deja la habitación. Cuando vuelvas a entrar tendrá disponible otra combinación de objetos.

Partes del Ridepod
El bueno de Cedric va teniendo disponibles nuevas partes del Ridepod a medida que avanza la aventura. O sea que no olvides ir a verle al inicio de cada nuevo capítulo

Unir a Corinne
Deberás jugar con ella al escondite. La primera vez estará en la habitación de Max y la segunda en el nivel superior de la casa de Claire. Encuéntrala las dos veces y se unirá a ti.

Unir a Donny:
Compra un Indestructible y una Moneda Oscura. Dáselas a Donny y también se unirá a ti

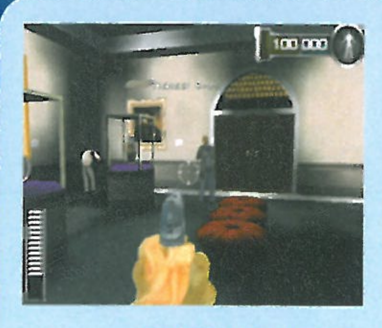
Unir a Ferdinand:
Para reclutarlo deberás ayudarle a completar su receta; para lo cual sólo necesita que le des una castaña asada.

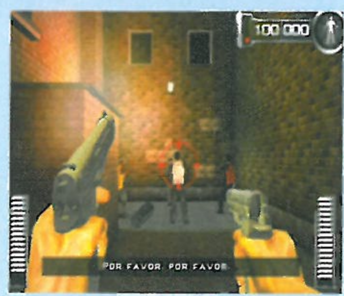
Unir a Gerald
Para unir al padre de Maximilian deberás subir de nivel dos veces la pistola que él te da hasta que se convierta en la Pistola campana. Una vez lo consigas devuélvesela y se unirá a tu grupo.











DIE HARD: VENDETTA

Invulnerable
Ya sabéis, el viejo e imprescindible truco que hace que te rías de las balas. Para ser invencible, bastará con teclear este código en el menú principal: **L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1** Un mensaje en la parte baja de la pantalla te informará de que has introducido el código de forma correcta

En llamas
La cosa se va a poner que arde. Está vez introduce el código ●, ▲, ■, ●, ▲, ■ en el menú principal. Un mensaje en la parte baja de la pantalla te indicará que has introducido el código de forma correcta.

Texturas de metal líquido
Introduce el código ■, ▲, ●, ■, ▲, ● en el menú principal. Un mensaje en la parte baja de la pantalla te indicará que has introducido el código de forma correcta.

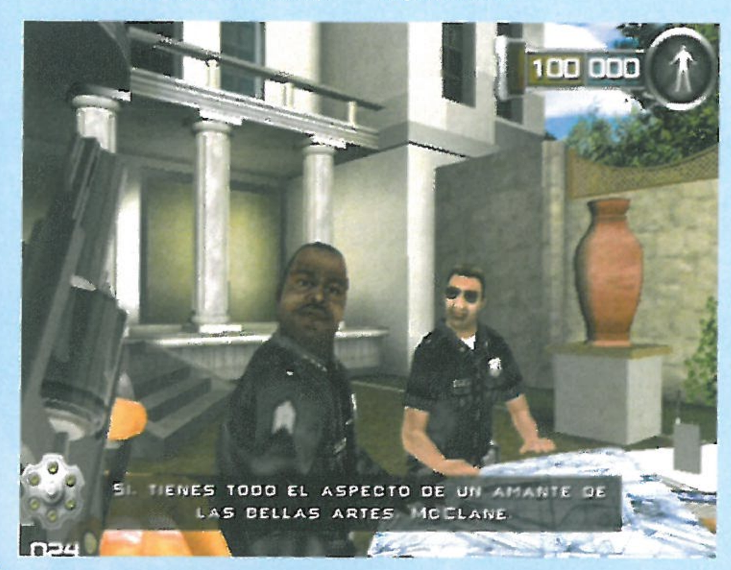
Aumentar Cabezas
Introduce el código **R1, R1, L1, R1,** en el menú principal. Un mensaje en la parte baja de la pantalla te indicará que has introducido el código de forma correcta.

Disminuir Cabezas
Introduce el código **L1, L1, R1, L1,** en el menú principal. Un mensaje en la parte baja de la pantalla te indicará que has introducido el código de forma correcta.

Cabezas puntiagudas
Introduce el código ■, ●, ▲, ■, ●, ▲ en el menú principal. Un mensaje en la parte baja de la pantalla te indicará que has introducido el código de forma correcta.

Puños que explotan
Introduce el código ➡, ➡, ▲, ■, ●, ➡, ➡ el menú principal. Un mensaje en la parte baja de la pantalla te indicará que has introducido el código de forma correcta.

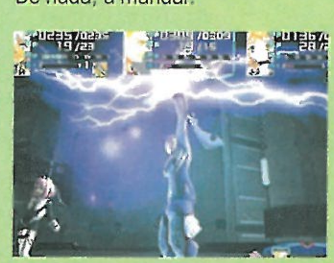
Activar el modo héroe
Para activarlo deberás apretar **L1** y ▲ a la vez cuando tenga el medidor especial lleno



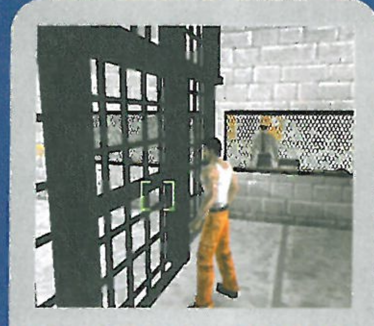


XENOSAGA

Nuestra lectora **Carmen**, de **Avilés** nos pide la solución de un enigma del fantástico (e inédito en nuestro país) RPG de Square. Por una vez y sin que sirva de precedente, nuestro director Gillian nos permite responder a una pregunta de un juego no publicado en España (¿será porque no le hemos pedido permiso?) así que allá vamos: Carmen nos pide la solución al enigma de "Song of Nephilim" en la quest en la que debemos rescatar a Momo. Pues bien Carmen, estás en lo cierto al pensar que lo que debes hacer es reproducir la melodía en el mismo orden disparando a los pilares de colores de la primera sala. Pero como vemos que no se te da muy bien lo del ritmo musical te vamos a dar el número de disparos exacto (todo aquel que esté jugando y quiera averiguarlo por si mismo que deje de leer ¡¡¡YA!!!): **Debes disparar al aro azul 3 veces, al rojo 4 veces y al verde una**. En la siguiente sala podrás activar un interruptor que hará aparecer un ascensor, con lo que continuarás con tu aventura. De nada, a mandar.







DEAD TO RIGHTS

En la pantalla de inicio resalta "nuevo juego" y mantén pulsados a la vez **L1+R2+R1+R2**. Sin Soltarlos, deberás pulsar las siguientes combinaciones para obtener ventajas varias. Es bastante complicadín, pero el resultado lo vale.

Desbloquear todos los niveles, todos los juegos ocultos y todas las escenas de video
⬇, ⬅, ⬇, ▲, ⬇

Energía infinita
■, ▲, ⬅, ⬆, ➡

Adrenalina infinita
➡, ⬅, ●, ■

Armadura infinita
⬆, ⬆, ⬆, ■, ⬇

Dos Pistolas infinitas
▲, ●, ⬆, ⬆, ⬆

Escudos humanos eternos
■, ▲, ●, ▲, ■

Munición Infinita
⬆, ⬅, ●, ▲, ●





Cuando Square solo sacaba obras maestras

Xenogears

Aprovechando el reportaje sobre juegos de rol que os hemos ofrecido este número, recuperamos uno de esos títulos que Square no tuvo a bien traer a España... Se trata de la primera parte de *Xenosaga*: Xenogears.

Desarrollador **Squaresoft**
Editor **Squaresoft**
Distribuidor **No hubo**
Año de origen **1998**

Este era un juego cien por cien Squaresoft, para que nos vamos a engañar. De hecho la proximidad de ese éxito clamoroso que era *Final Fantasy VII* se dejaba notar a muchos niveles en este juego:

Para empezar en la historia, que nos situaba en un mundo que dos grandes potencias en guerra tenían casi destruido; más que nada porque se habían hallado bajo tierra grandes robots con una potencia de fuego superior a la de ejércitos enteros (evidentemente eran los famosos *mechas* a lo *Evangelion*) En medio de todo este tinglado aparece nuestro protagonista, Fei Fong Wong, un huérfano que desconoce cualquier cosa de su pasado y que poco o nada tiene que ver con el conflicto, hasta que un robot gigante destruye su poblado. Evidentemente, su pasado esconde la clave para acabar con la guerra, salvar al mundo y casarse con la guapa, como manda todo buen RPG.

Gracias a su peculiar historia en el juego había combates tanto a pie como montados en los mechas, utilizando un sistema muy similar al de la saga *FF* (donde los hechizos se llamaban Ether) pero con la peculiaridad de que era necesario utilizar secuencias de botones que provocaban combos devastadores.

Gracias a su peculiar historia en el juego había combates tanto a pie como montados en los mechas

En fin, os podéis imaginar todo lo que nos perdimos; una historia absorbente, un sistema de combate original y dinámico y una parte técnica de quitar el hipo. Un caso similar al de *Chrono Cross*, pero menos conocido.


Que valientes son los protagonistas, jugando al escondite con los robots.

Anime nuestro, que estas en los cielos

Las típicas escenas de video *Made in Square* tan propias de los *Final Fantasy* se sustituyeron en esta ocasión por escenas de anime (para los no iniciados en el mundo de la animación japonesa, así se llama a los "dibujos animados"). Dichas escenas contaron con la colaboración de algunos ilustradores que previamente habían trabajado en *Ghost in the Shell* y *Neon Genesis Evangelion*, todos ellos bajo la supervisión de un veterano de la animación como Koichi Mahimo.
La presencia de dichas secuencias y los mechas hicieron de éste uno de los juegos más japoneses que se le recuerdan a Square... ¿Será por eso que nunca nos llegó?






Desde luego, los mechas no han evolucionado mucho desde *Mazinger Z*.









HEREDEROS DE NOSTROMO

www.hnostromo.com



¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

RECIBIRÁS DOCE NÚMEROS DE PLANET STATION Y,
DE REGALO ¡EL MANDO LARA CROFT TOMB RAIDER!
INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con el mando de regalo (regalo válido para península y Baleares). Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 32.00 Euros / Europa 56.00 Euros / Otros países 170.00 Euros.

Nombre y apellidos

Dirección Código postal

Población Provincia

E-mail Teléfono Edad

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular

Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

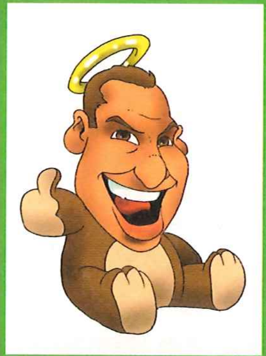
Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿POR QUÉ EL RPG ES UN GÉNERO MAYORITARIO EN JAPÓN Y NO EN EUROPA?

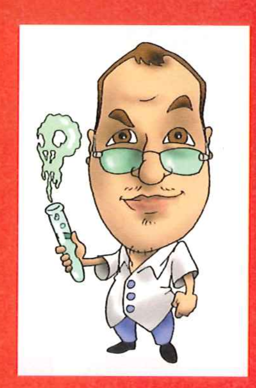
APROVECHANDO EL FANTÁSTICO REPORTAJE SOBRE EL ROL QUE SE ACERCA A EUROPA QUE OS OFRECEMOS EN ESTE NÚMERO, NUESTROS CONTERTULIOS FAVORITOS HOLYBEAR Y T-VIRUS VUELVEN A DISCUTIR... ESTA VEZ NO POR QUIÉN SE QUEDA CON EL POSTRE DE LOS DEMÁS, SINO POR QUÉ EL GÉNERO NO TIENE UNA MAYOR REPRESENTACIÓN EN EL CONTINENTE EUROPEO.

EL *ROL* ES PARA *GAIJINES*



Es sabida la capacidad de los japoneses para adaptar cualquier invento extranjero, hacerlo más pequeño y competitivo, para después producirlo y venderlo como churros de sushi. Así es como han conseguido la hegemonía en el campo de los RPGs, que de hecho es un género mayoritario en Japón porque es SU género, reinventado por y para ellos. Cuando en los años 80 se crearon en Occidente grandes sagas roleras como *Wizardry*, *Might & Magic* o *Ultima* para ordenadores de la época, los desarrolladores japoneses debieron ver en ellas un excelente concepto que copiar y moldear a su gusto. De esa manera, redujeron las encantadoras pseudo-3D de estos títulos a esos entrañables monigotes de dos frames de animación que tantas horas nos han hecho perder en títulos como *Dragon Quest* o *Zelda*. Asimismo, se "olvidaron" por el camino de incluir elementos tan netamente roleros como la creación de personajes , la interactividad entre individuos en el juego o la creación de habilidades no orientadas al combate como las trampas, entre otros. Desde entonces, el público japonés ha quedado cautivado por las excelencias de este tipo "autóctono" de RPG, que no ha sufrido demasiadas variaciones en apenas 15 años (como demuestra el hecho que, a punto de entrar en el siglo XXI, el juego más vendido de la historia de PlayStation fuera el entrañable mundo de muñequitos 2D de *Dragon Quest VII*). Gracias al increíble éxito de esta adaptación y simplificación de los patrones roleros clásicos, los títulos más puristas han ido quedando relegados al mundo más "serio" (ejem, ejem) del PC, una máquina de juegos completamente integrada en Europa, y tan extraña y poco usada en Japón como el cortador de jamón. No es que los RPGs sean mayoritarios en el país del Sol Naciente: lo es su particular visión de este género.

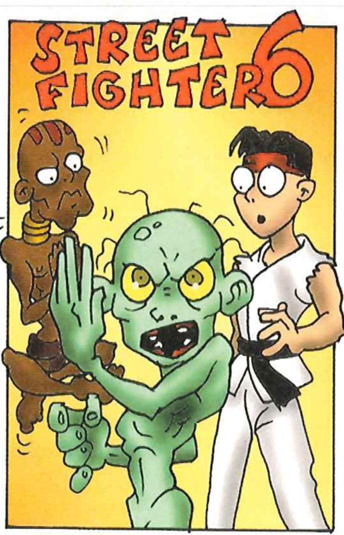
MÁS JAPONÉS QUE EL *SUMO* (DE NARANJA)



Aunque la raíz del rol es fundamentalmente de raíz europea (después de todo, fue la escritura por parte de J.R.R. Tolkien de *El Señor de los Anillos* la que provocó el nacimiento del rol de mesa, antecedente directo del RPG consolero que hoy conocemos y amamos), sin lugar a dudas los que han llevado el género a su cima más alta en esto del mundo consolero han sido los nipones. Y es que ellos han sido lo suficientemente inteligentes como para modelarlo a su imagen y semejanza, incluyendo en sus juegos algunos de los más arraigados valores tradicionales de la sociedad japonesa (y que reconocerán los fans de series niponas del estilo de *Dragon Ball* o *Campeones*): la valoración del espíritu de equipo por encima del esfuerzo individual, la necesidad del esfuerzo continuo para superarse a sí mismo día a día, la capacidad de sacrificio para beneficiar a los demás, la existencia de un 'superior' con mayor sabiduría que los demás que puede guiarles a la victoria, la creencia en el más allá y en fantasmas y apariciones... Precisamente esa personalidad tan radicalmente nipona, que hace el RPG tan fascinante para una gran parte de los consoleros, también es lo que provoca rechazo entre el resto de la comunidad videojueguil, el mismo tipo de rechazo que provoca el *manga* y el *anime* y que provoca que otros géneros más "occidentales" como los simuladores futbolísticos o los *shoot'em-ups* subjetivos funcionen mejor en Europa que los juegos de rol. Por desgracia aún sigue habiendo demasiado rechazo a lo "diferente" en la sociedad europea, ese estúpido miedo colonizador que esperemos que pueda echar definitivamente esa brecha creada por la saga *Final Fantasy*.

FUERA DE JUEGO









CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
Jonathan Jiménez MADRID

CONCURSO *SHIN CHAN* (PLANET 55)
Bienvenido Larry MADRID, José Luis Gavira MAIRENA DE ALCOR (SEVILLA), Aurora Samos MÁLAGA, Rosana Muñoz PUENTE GENIL (CÓRDOBA) Elena Capdevila MOLLERUSSA (LLEIDA)

CONCURSO ENCUESTA *PLANETSTATION*
Javier Hernández HORNACHUELOS (CÓRDOBA), Carlos Carceller CASTELLÓN DE LA PLANA

CONCURSO *HULK* (PLANET 55)
Javier Calto SANTA FE (GRANADA), Santiago Jiménez EL ESPINAR (SEGOVIA) Axel Vidal OLOT, Enrique Raul Fernández ZAMORA, Andrés Sánchez ALICANTE, Francisco Fernández BENICARLÓ, Roberto del Toro LEGANÉS, Jordi Allué LERIDA, Alex Gómez FIGUERES, Miguel Angel Fernández BASAURI, David González AVILÉS Teresa Noguera A CORUÑA, David Román TORTOSA, Luis Reinoso BILBAO, José Enrique García ALCALA DE HENARES.

CONCURSO *SOCOM : US NAVY SEAL* (PLANET 55)
Nacho González VALENCIA, Juan Andrés Luna EL PARADOR (ALMERÍA), Jacobo Calleares PADRÓN (A CORUÑA), Miguel Ribes CASTELLÓN, Ismael Galera HUESCAR (GRANADA), Nestor Ibarrondo GERNIKA, Eric Martinez TERRASSA, Daniel Carrillo TERRASSA, Ignacio Amesti ZARAGOZA, Ruben Ibero ALCOY (VALENCIA), Juan Jañez LA BANEZA (LEÓN), Emilio Sujar ESTEPONA, Joel Sanchez VITORIA, Emil Petrov BURGOS, Antonio Osma CUENCA

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET STATION

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



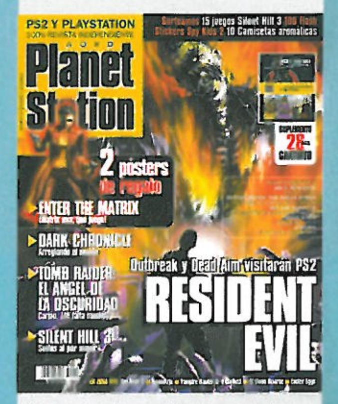
N52 Reportaje Final Fantasy Origins, Reportaje ZOE: The 2nd Runner. Previews: Rygar, Enter the Matrix, X-Men 2, Rayman 3, Midnight Club II, Indiana Jones y La Tumba del Emperador. Análisis: Tenchu: La Ira del Cielo, Splinter Cell, Moto GP 3, Contra, Vexx, War of the Monsters. Guías: Wild Arms 3 (primera parte), ISS 3.



N53 Reportaje Final Fantasy X-2, Reportaje Silent Hill 3. Previews: Soul Calibur 2, SOCOM: US Navy Seals, Twisted Metal Black: On Line, IndyCar Series, Pro Beach Soccer. Análisis: Shinobi, Rygar, MGS 2: Substance, X-Men 2, Devil May Cry 2, Rayman 3, FF Origins. Guías: Wild Arms 3 (segunda parte), Los Sims.



N51 Reportaje Devil May Cry 2, Reportaje Shinobi, Reportaje Juegos para móviles. Previews: Splinter Cell, Vexx, Moto GP 3, Silent Hill 3, Contra: Shattered Soldier, War of the Monsters. Análisis: Mortal Kombat: Deadly Alliance, The Mark of Kri, NBA 2K3. Guías: MK Deadly Alliance, Sly Raccoon.



N54 Reportaje Resident Evil, Reportaje Dark Chronicle. Previews: Tomb Raider EADLO, Dynasty Warriors 4, Eyetoy Play, Jak II: Renegade, Syphon Filter: The Omega Strain. Análisis: Enter the Matrix, Silent Hill 3, Galerians: Ash. Guías: Wild Arms 3 (tercera parte), MGS 2 Substance.



N49 Reportaje Todo el Rol del 2003, Reportaje Videojuegos de Superhéroes. Previews: Primal, Sly Raccoon, Ape Escape 2, Space Channel 5 part 2, Jinx. Análisis: The Getaway, Virtua Tennis 2, Harry Potter y la Cámara Secreta, Las Dos Torres. Guías: Harry Potter, Las Dos Torres.



N55 Reportaje E3, Previews: Virtua Fighter 4 Evolution, Clock Tower 3, Dead to Rights, Starsky & Hutch, Futurama. Análisis: Midnight Club II, Dynasty Warriors 4, NBA Street Vol. 2, Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection, Hulk, Socom U.S Navy Seals. Guías: Enter the Matrix, Silent Hill 3.



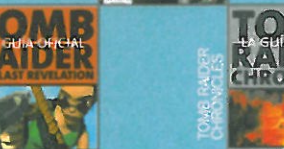
MONOGRÁFICOS ESPECIALES



GTA VICE CITY
ONIMUSHA 2
PROJECT ZERO

COMMANDOS 2
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

DEVIL MAY CRY 2
THE GETAWAY
TIMESPLITTERS 2



TOMB RAIDER IV

TOMB RAIDER CHRONICLES

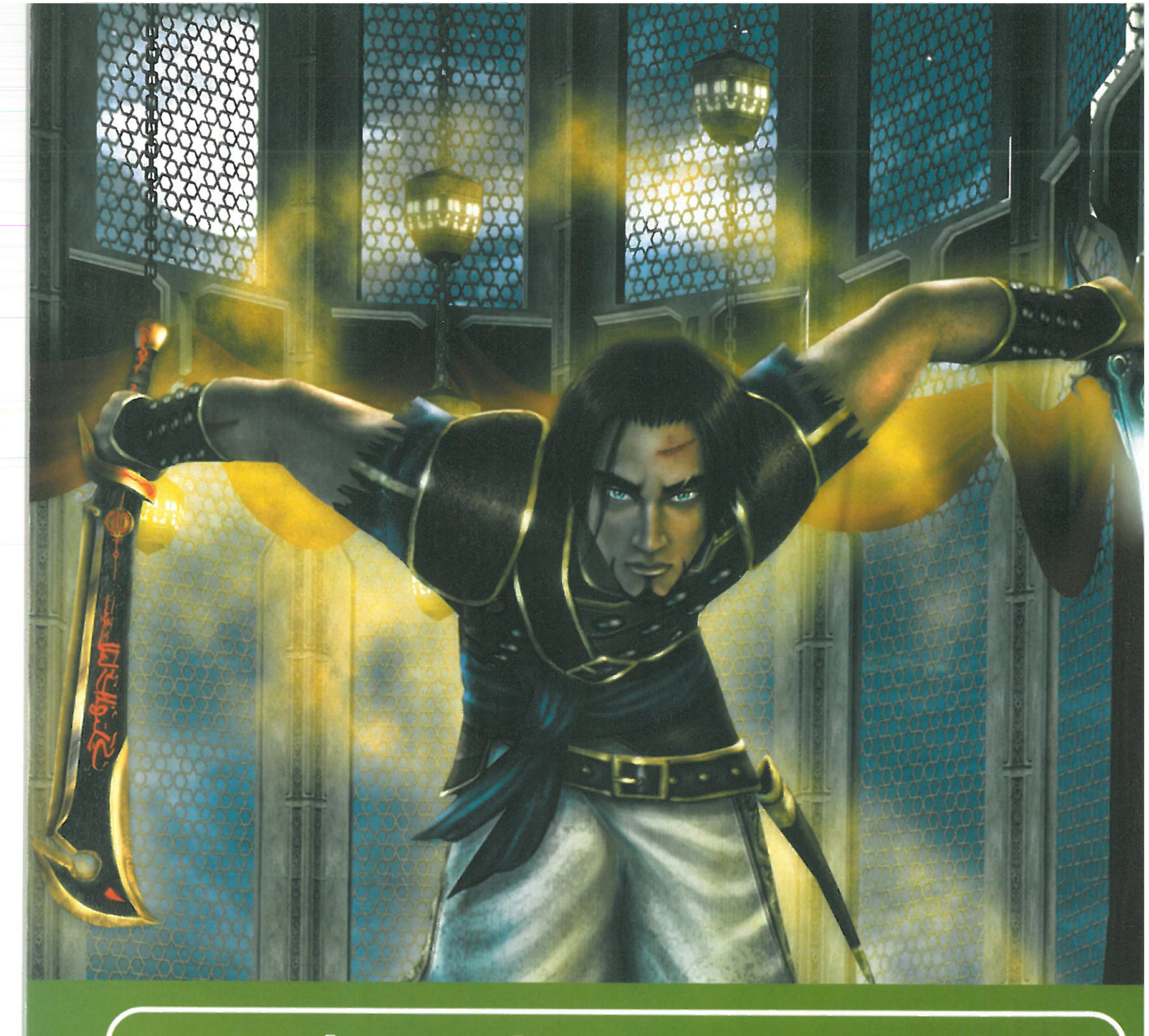


TOMB RAIDER EADLO
WILD ARMS 3
LAS DOS TORRES



N56 Reportaje GhostHunter, Reportaje Doblaje. Previews: R-Type Final, The Italian Job, Virtual On Marz, Dragon Ball Z Budokai, Alter Echo. Análisis: Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad, Virtua Figther 4 Evolution, Eye Toy Play, Resident Evil Dead Aim, Clock tower 3, Def Jam Vendetta. Guías: Clock Tower 3, Resident Evil Dead Aim.

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII, FINAL FANTASY VIII Y RESIDENT EVIL 2* YA ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



En el próximo número

Te descubriremos los nuevos detalles de *Prince of Persia: the Sands of Time*, una de las secuelas más esperadas de los últimos tiempos. Convertirnos en un joven príncipe con un daga mágica será muy pronto posible con este juego que causó sensación en la pasada edición del E3 y que representa el salto a las 3D de este clásico que nos enganchó hace ya muchos años.

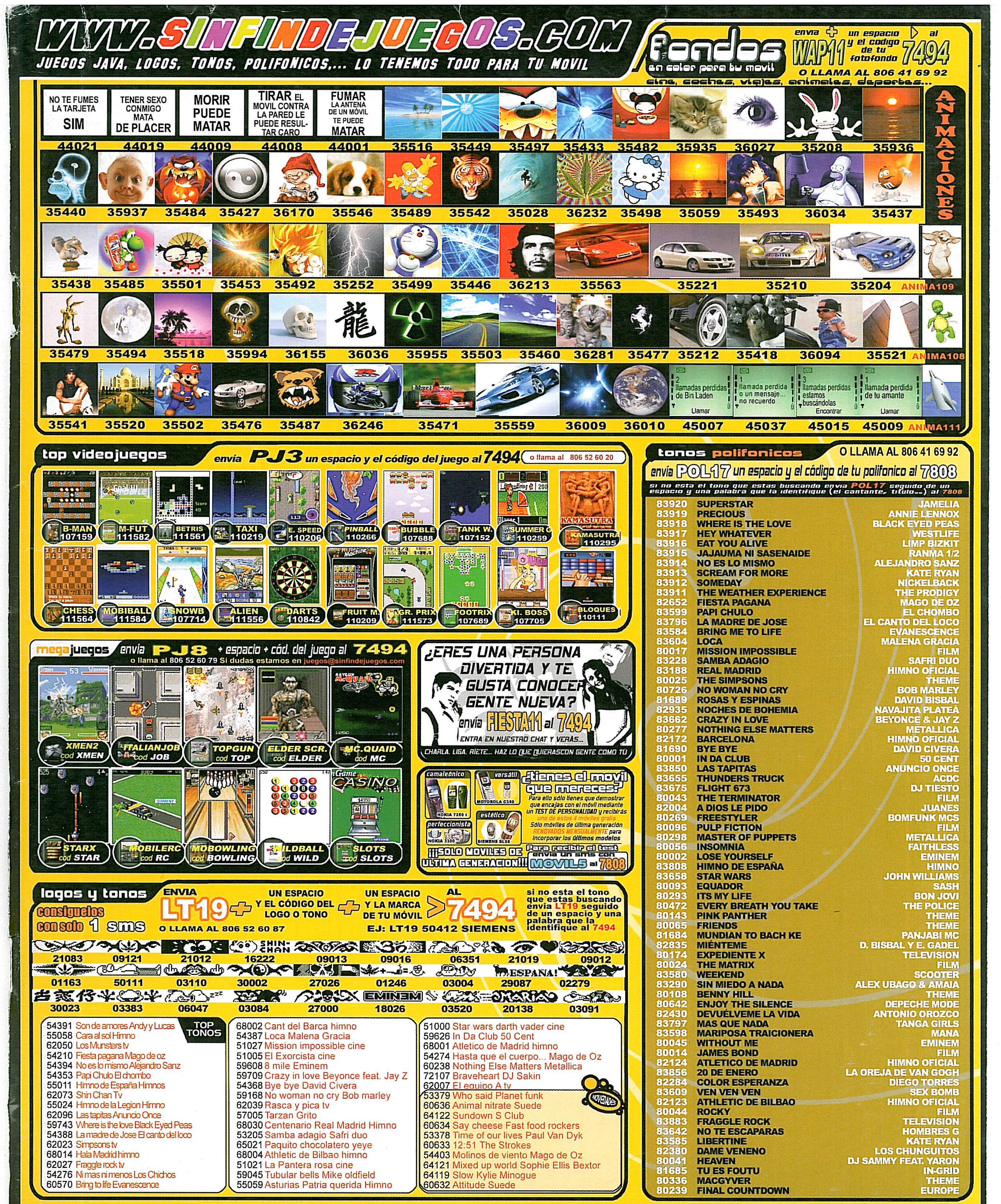
Estaremos en Londres para asistir a la nueva edición de la Playstation Experience, que se celebra paralelamente a la feria de videojuegos más importante de europa, el ECTS. Os mostraremos todas las novedades que se presenten en ambos certámentes, en los que con toda seguridad se mostrarán algunos de los próximos "bombazos" para esta campaña navideña.

No te pierdas el reportaje sobre todo lo que Sega nos tiene preparado para estas navidades. Aunque muchos creyeran hace pocos años que la compañía del erizo azul estaba moribunda, Sega no ha parado de lanzar buenos títulos y prepara esta campaña navideña con mucha ilusión, cargada de auténticas joyas y con su mascota Sonic al frente.

Examinaremos a fondo *ZOE 2: The 2nd runner*, la secuela del juego de Konami que consiguió sorprendernos a todos cuando PS2 empezaba a dar sus primeros pasos. Un juego más largo, con una impresionante historia y con muchas novedades que pasará por nuestro microscopio para que puedas conocer todo lo que aportará.

A LA VENTA A MEDIADOS DE SEPTIEMBRE

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.


WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
fondos en color para tu movil
envia WAP11 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
O LLAMA AL 806 41 69 92
cine, coches, viajes, animales, deportes...
ANIMACIONES
NO TE FUMES LA TARJETA SIM
44021
TENER SEXO CONMIGO MATA DE PLACER
44019
MORIR PUEDE MATAR
44009
TIRAR EL MOVIL CONTRA LA PARED LE PUEDE RESULTAR CARO
44008
FUMAR LA ANTENA DE UN MÓVIL TE PUEDE MATAR
44001
35516 35449 35497 35433 35482 35935 36027 35208 35936
35440 35937 35484 35427 36170 35546 35489 35542 35028 36232 35498 35059 35493 36034 35437
35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 35563 35221 35210 35204 ANIMA109
龍
35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477 35212 35418 36094 35521 ANIMA108
2 llamadas perdidas de Bin Laden Llamar
1 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo
3 llamadas perdidas estamos buscándolas Encontrar
1 llamada perdida de tu amante Llamar
35541 35520 35502 35476 35487 36246 35471 35559 36009 36010 45007 45037 45015 45009 ANIMA111
top videojuegos
envía PJ3 un espacio y el código del juego al 7494
o llama al 806 52 60 20
B-MAN 107159
M-FUT 111582
BETRIS 111561
TAXI 110219
E. SPEED 110206
PINBALL 110266
BUBBLE 107688
TANK W. 107152
SUMMER G 110259
KAMASUTRA 110295
CHESS 111564
MOBIBALL 111584
SNOWB 107714
ALIEN 111556
DARTS 110842
FRUIT M. 110209
GR. PRIX 111573
FOOTRIX 107689
KI. BOSS 107705
BLOQUES 110111
megajuegos envia PJ8 + espacio + cód. del juego al 7494
o llama al 806 52 60 79 Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com
XMEN2 cod XMEN
ITALIANJOB cod JOB
TOPGUN cod TOP
ELDER SCR. cod ELDER
MC.QUAID cod MC
STARX cod STAR
MOBILERC cod RC
MOBOWLING cod BOWLING
WILDBALL cod WILD
SLOTS cod SLOTS
¿ERES UNA PERSONA DIVERTIDA Y TE GUSTA CONOCER GENTE NUEVA?
envía FIESTA11 al 7494
ENTRA EN NUESTRO CHAT Y VERÁS...
CHARLA. LIGA. RIETE... HAZ LO QUE QUIERAS CON GENTE COMO TÚ
camaleónico
NOKIA 7250 i
versátil
MOTOROLA C350
perfeccionista
NOKIA 3300
estético
SIEMENS SL55
¿tienes el movil que mereces?
Para ello sólo tienes que demostrar que encajas con el móvil mediante un TEST DE PERSONALIDAD y recibirás uno de estos 4 móviles gratis
Sólo móviles de última generación RENOVADOS MENSUALMENTE para incorporar los últimos modelos
¡¡¡SOLO MOVILES DE ULTIMA GENERACION!!!
Para recibir el test envia un sms con MOVIL5 al 7808
logos y tonos
consiguelos con solo 1 sms
ENVIA LT19 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL >7494
O LLAMA AL 806 52 60 87
EJ: LT19 50412 SIEMENS
si no esta el tono que estas buscando envia LT19 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494
SHIN CHAN
21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012
ESPAÑA!
01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279
EMINEM
MARIAS
30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091
TOP TONOS
54391 Son de amores Andy y Lucas
55058 Cara al sol Himno
62050 Los Munsters tv
54210 Fiesta pagana Mago de oz
54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
54353 Papi Chulo El chombo
55011 Himno de España Himnos
62073 Shin Chan Tv
55024 Himno de la Legion Himno
62096 Las tapitas Anuncio Once
59743 Where is the love Black Eyed Peas
54388 La madre de Jose El canto del loco
62023 Simpsons tv
68014 Hala Madrid himno
62027 Fraggle rock tv
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
60570 Bring to life Evanescence
68002 Cant del Barca himno
54387 Loca Malena Gracia
51027 Mission impossible cine
51005 El Exorcista cine
59608 8 mile Eminem
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
54368 Bye bye David Civera
59168 No woman no cry Bob marley
62039 Rasca y pica tv
57005 Tarzan Grito
68030 Centenario Real Madrid Himno
53205 Samba adagio Safri duo
65021 Paquito chocolatero yeye
68004 Athletic de Bilbao himno
51021 La Pantera rosa cine
59045 Tubular bells Mike oldfield
55059 Asturias Patria querida Himno
51000 Star wars darth vader cine
59626 In Da Club 50 Cent
68001 Atletico de Madrid himno
54274 Hasta que el cuerpo... Mago de Oz
60238 Nothing Else Matters Metallica
72107 Braveheart DJ Sakin
62007 El equipo A tv
NOVEDADES
53379 Who said Planet funk
60636 Animal nitrate Suede
64122 Sundown S Club
60634 Say cheese Fast food rockers
53378 Time of our lives Paul Van Dyk
60633 12:51 The Strokes
54403 Molinos de viento Mago de Oz
64121 Mixed up world Sophie Ellis Bextor
64119 Slow Kylie Minogue
60632 Attitude Suede
tonos polifonicos
O LLAMA AL 806 41 69 92
envía POL17 un espacio y el código de tu polifonico al 7808
si no esta el tono que estas buscando envia POL17 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7808
83920 SUPERSTAR JAMELIA
83919 PRECIOUS ANNIE LENNOX
83918 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
83917 HEY WHATEVER WESTLIFE
83916 EAT YOU ALIVE LIMP BIZKIT
83915 JAJAUMA NI SASENAIDE RANMA 1/2
83914 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
83913 SCREAM FOR MORE KATE RYAN
83912 SOMEDAY NICKELBACK
83911 THE WEATHER EXPERIENCE THE PRODIGY
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
83604 LOCA MALENA GRACIA
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
80025 THE SIMPSONS THEME
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEÁ
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
81690 BYE BYE DAVID CIVERA
80001 IN DA CLUB 50 CENT
83850 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
83655 THUNDERS TRUCK ACDC
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80043 THE TERMINATOR FILM
82004 A DIOS LE PIDO JUANES
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
80096 PULP FICTION FILM
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80056 INSOMNIA FAITHLESS
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
83658 STAR WARS JOHN WILLIAMS
80093 EQUADOR SASH
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
80472 EVERY BREATH YOU TAKE THE POLICE
80143 PINK PANTHER THEME
80065 FRIENDS THEME
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
82835 MIÉNTEME D. BISBAL Y E. GADEL
80174 EXPEDIENTE X TELEVISION
80024 THE MATRIX FILM
83580 WEEKEND SCOOTER
83290 SIN MIEDO A NADA ALEX UBAGO & AMAIA
80108 BENNY HILL THEME
80642 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
82430 DEVUÉLVEME LA VIDA ANTONIO OROZCO
83797 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
83598 MARIPOSA TRAICIONERA MANA
80045 WITHOUT ME EMINEM
80014 JAMES BOND FILM
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
82284 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
83609 VEN VEN VEN SEX BOMB
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
80044 ROCKY FILM
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
83642 NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
83585 LIBERTINE KATE RYAN
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
80041 HEAVEN DJ SAMMY FEAT. YARON
81685 TU ES FOUTU IN-GRID
80336 MACGYVER THEME
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
SI TIENES ALGUNA SUGERENCIA Y QUIERES VERLA EN EL PRÓXIMO NUMERO>> ENVÍA PIDO + ESPACIO + UNA DESCRIPCIÓN DE LO QUE QUIERES AL 7494. *Precio sms: 0,9 €/men. *Precio max/min 906: 1,06 € r.f., 1,357 € r.m. Apd. Correos 3119 - 41003 Sevilla *Los datos obtenidos entrarán en la basede datos para el envio de publicidad. Para darse de baja llame al 902013633 Nº LIC. SGAERMV8M/513/09/9019 *Móv. compatibles: MMS>> MOTOROLA A830 E380 E390 T720 T720i V300 V600 NOKIA 3300 3510i 3650 51006100 6220 6610 6800 7210 7250 7250i 7650 8910i N-GAGE PANASONIC GD87 SHARP GX10/ SONYERICSSON> P800 T300 T310 T302 T610 T618 T68 T68i JUEGOSJAVA>> Nokia 7650 7210 3650 6610 3410 6310i 3510i 8910i 3510 Siemens M50 C55 SL45i Motorola T720 Sharp GX10 . MOVILJUEGOS>> MOTOROLA T720 / NOKIA 3410 3510i 3650 5100 6100 6310i 6610 7210 7250 7650 / SHARP> GX10 / SIEMENS M50, MT50 POLIFÓNICOS>> Motorola C330 C330+ T720 Nokia 3510 3650 6100 6610 6800 7210 7650 Panasonic GD 87 GD87 GD96 A400N600 Samsung S100 T100 Sharp GX1 GX10 GX10 Siemens C55 S55 SL55 SonyEricsson P800 T300 POLIEXITOS MOTOROLA C330 C330+ T720 NOKIA 3510 3650 6100 6610 6800 7210 7650 PANASONIC GD 87 GD87 GD96 SAMSUNG A400 N600 S100 T100 SHARP GX1 GX10 GX10 SIEMENS C55 S55 SL55 SONY ERICSSON P800 T300. MEGAJUEGOS NOKIA 3650 7650 7210, 6100 3510i 3410 MOTOROLA T720 SIEMENS S55 SHARP Gx10. Polifónicos y juegos necesitan varios mensajes para su descarga. Logos y tonos necesitan 1 solo mensaje. WWW.SINFINDEJUEGOS.COM o JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM.



NOVEDADES DICIEMBRE

Ahora bájate también juegos y melodías polifónicas en:
www.newpark.tv

Cómo bajarte una melodía?

Envía el texto **PL** más el código del logo o tono al **5646**
o llama al: **806.52.60.69**
Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

MELODÍAS

TELEVISIÓN		DISCO		ROCK		NACIONALES	
62096	Las tapitas	53014	Ecuador	60570	Bring to life	54380	Hipnotizadas
62043	Southpark	53238	Space melodie	60238	Nothing else matters	54381	Hoy no te escaparas
62023	Simpsons	53037	I will survive	60118	In the end	54367	De vuelta
62009	Expediente X	53362	Giulia	60045	Satisfaction	54385	Actitud
62098	La cremita	53257	Never Again	60078	Moonlight Shadow	54369	Puedes contar conmigo
62036	Friends	53262	Suburban train	60024	The final Countdown	54180	Chiquilla
62015	Los picapiedra	53357	Husan	60015	Enter Sandman	54231	A dios le pido
62031	Ally Mcbeal	53363	Emotion	60410	I was made for loving you	54361	Es una lata el trabajar
62097	La medusa	53225	Out of Grace	60356	Not gonna get us	54289	Mienteme
62052	Gran Hermano	53223	Played alive	60587	Mobscene	54354	Haciendo el amor

NOVEDADES

53379	Who said
60636	Animal nitrate
64122	Sundown
60634	Say cheese
53378	Time of our lives
60633	12:51
54403	Molinos de viento
64121	Mixed up world
64119	Slow
60632	Attitude

Cómo bajarte un logo?

Envía el texto **PL** más el código del logo o tono al **5646**
o llama al: **806.52.60.69**
Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

LOGOS

DEPORTES	ANIMALES	CINE	DIBUJOS
05138	03520	04135	50111
05203	03004	04012	16222
05008	03051	04097	06351
05015	03383	04006	06060
05036	03422	04061	06417
05012	03039	04108	50101
05018	03629	04119	06085
05107	03015	04072	06014
05125	03503	04074	16111
05131	03584	04000	06318

EL BUSCADOR

Encuentra tus canciones preferidas
Envía: TONO + NOMBRE CANCION al 5959

Cómo bajarte un fondo?

Envía el texto **PLI** más el código del logo o tono al **5646**
o llama al: **806.52.64.86** Todos tus fondos en: **www.newpark.tv**

FONDOS














35559	36283	35935	35923	35563	36155	36036
35506	35516	35986	36234	35570	35841	35980
35210	45037 llamada perdida o un mensaje... no recuerdo	35482	35332	35497	35974	35038
35433	35936	35542	35501	36235	36244	45015 3 llamadas perdidas estamos buscándolas Encontrar
36303	36246	35568	35499	35440	36027	35425
34969	35429	35485	35502	36094	36236	36305
36240	36486	36491	36495	36518	36523 I LOVE YOU	44018 TENER SEXO CONMIGO ES MUY ADICTIVO EMPECEMOS YA

FONDOS ANIMADOS










ANIM119 · ANIM128 · ANIM153 · ANIM166 · ANIM108 · ANIM58 · ANIM83








ANIM132 · ANIM149 · ANIM161 · ANIM167 · ANIM111 · ANIM61 · ANIM94

Cómo bajarte una melodía polifónica?

Envía el texto **PLP** más el código del logo o tono al **5646**
o llama al: **806.52.60.70** y bájate más melodías polifónicas
También puedes bajartelas desde la web **www.newpark.tv**

MELODÍAS POLIFÓNICAS

83599	Papi chulo	81685	Tu es foutu	83661	Axel F 2003	82113	Aranjuez
82652	Fiesta Pagana	80045	Without Me	82190	Belis	80376	Around the world
83796	La madre de Jose	80014	James Bond	83477	Valencia	82133	Ave María
80017	Mission Impossible	83585	Libertine	83834	La abeja maya	82173	Baya baya
83584	Bring me to life	82430	Devuélveme la Vida	83814	Satisfaction	81666	Creep
83188	Real Madrid	81687	Puedes contar conmigo	83641	Calavera	80007	Dilemma
83604	Loca	83578	Hasiendo el amor	82364	Chiquilla	80933	Freak on a leash
83228	Samba Adagio	82123	Athletic De Bilbao	80111	Sweet Child of Mine	82854	Morenita
80025	The Simpsons	82440	Dime	83601	Un emozione per sempre	83838	Negrito del Colacao
80277	Nothing else matters	83642	No te escaparas	83586	Somewhere I belong	80158	Ring Ring
80726	No woman no cry	80239	Final Countdown	83605	Viva la noche	81459	Smoke on water
82172	Barcelona	80041	Heaven	83883	Fraggle Rock	83394	Toda la noche en la calle
83662	Crazy in love	82380	Dame Veneno	83649	Business	83430	Tú sigue así
80001	In Da Club	81691	Jaleo	80139	Another one bites the dust	80180	Adams Song
80043	The Terminator	83650	Saint Anger	82886	Ni más, ni menos	80428	Bladerunner
81690	Bye Bye	82605	Es Una Lata El Trabajar	83908	Right thurr	80285	Angeles de Charlie
83655	Thunders truck	82813	Mi Jefe	83297	Sobe Son	82869	Chica De Ipanema
80269	Freestyler	80044	Rocky	80478	Crazy	80020	Cleaning out my closet
81689	Rosas y espinas	83667	Jogi	83666	Hollywood	83837	Cocacola
80002	Lose Yourself	83607	Besa mi piel	80051	Top Gun	82401	Dejame
83835	Star Wars	83786	Desenchantee	82341	Cuando tú vas	83680	It just wont do
83675	Flight 673	80062	In The End	83836	Heidi	80366	Living on a Prayer
80293	Its my life	80336	MacGyver	83902	Son de amores	83892	Stand by me
80096	Pulp Fiction	81686	Sambame	83863	Fallin high	83588	Behind the wheel
83850	Las Tapitas	82361	Chihuahua	83845	Miss Independent	83841	Dont go
82935	Noches de bohemia	81664	Children	83258	Sevilla F.C.	83884	El principe de Bel air
80056	Insomnia	82436	Dígale	80067	Belissima	80063	Ghostbusters
82004	A Dios le pido	80554	One more time	83855	Cant hold us down	80485	Imagine
80298	Master of Puppets	80197	Sandstorm	83886	Caprichosa	80419	Mesmerized
80093	Equador	80217	I can´t get no satisfaction	83833	El jinete	80082	Pink Panther
82835	Miénteme	83914	No es lo mismo	83873	Going Under	80084	Time to fight
80143	Pink Panther	83809	Guardia Civil	80078	Billy Jean	80382	Welcome to the Jungle
83808	Himno de España	83875	Where is the hood at?	83844	Get it together	80430	Are you gonna go my way
80472	Every breath you take	83849	Molinos de viento	80739	Thank You	80114	Armageddon
80024	The Matrix	82740	Maldito Duende	82054	Ain´t no mountain high enough	80183	Basket Case
81684	Mundian to bach ke	83806	Another night	83885	Numb	80323	Battery
83797	Mas que nada	80137	Enter Sandman	83651	Spanish	80393	California Dreaming
80065	Friends	83619	Semos diferentes - Torrente	82060	Alegría de Vivir	80588	Civil War
83290	Sin Miedo a Nada	80131	Buffy the Vampire Slayer	82411	Deportivo De La Coruña	83840	Close to me
82124	Atletico De Madrid	80029	Jenny from the Block	82737	Malaga	82579	En la fuente del deseo
83580	Weekend	83648	La familia Munster	82742	Mallorca	83579	Everything Counts
80174	Expediente X	83638	Eyes of the truth	83635	Que vuelva ya Georgie Dan	83861	Faint
83609	Ven ven ven	80125	Mortal Kombat	83859	California Dreaming	80035	Ganstas Paradise
80108	Benny Hill	83654	Just cant get enough	83821	Sacrament	81217	Get the life
82284	Color Esperanza	80012	Sk8er Boi	80023	Austin Powers	80831	Jammin
80642	Enjoy the silence	80091	20th Century Fox	83582	Bonito	82718	Juegos De Amor
83598	Mariposa traicionera	83858	Alive	83597	Move your feet	80502	Money for Nothing
80406	Take on me	83653	All the things she said	83657	Start me up	80296	Star Trek
83856	20 de enero	80321	Unforgiven	82005	A gritos de esperanza	83918	Where is the love

Cómo bajarte un juego?

Envía el texto **PLJ** más el código del logo o tono al **5646**
o llama al: **806.52.60.50** marca de tu móvil + modelo operadora + código del juego + tu nº de móvil

JUEGOS












Juego	Código
X-MEN	1215
TOP GUN	1213
THE ITALIAN JOB	1216
KILLING BOSS	1050
MIRROR IN ACTION	1052
SKATER BOARDER	1070
ANIMAL BINGO	1027
SPEED DEVILS	1014
MONSTER MADNESS	1264














Juego	Código
PHANTOM EAGLE	1025
ICE HOCKEY MANIA	1054
JUNGLE STORY	1049
FALLEN ANGEL	1022
SHOTING STAR	1069
MUSIC PANG PANG!	1056
RAYMAN 3	1018
PRINCE OF PERSIA	1005
INVADERS	1263

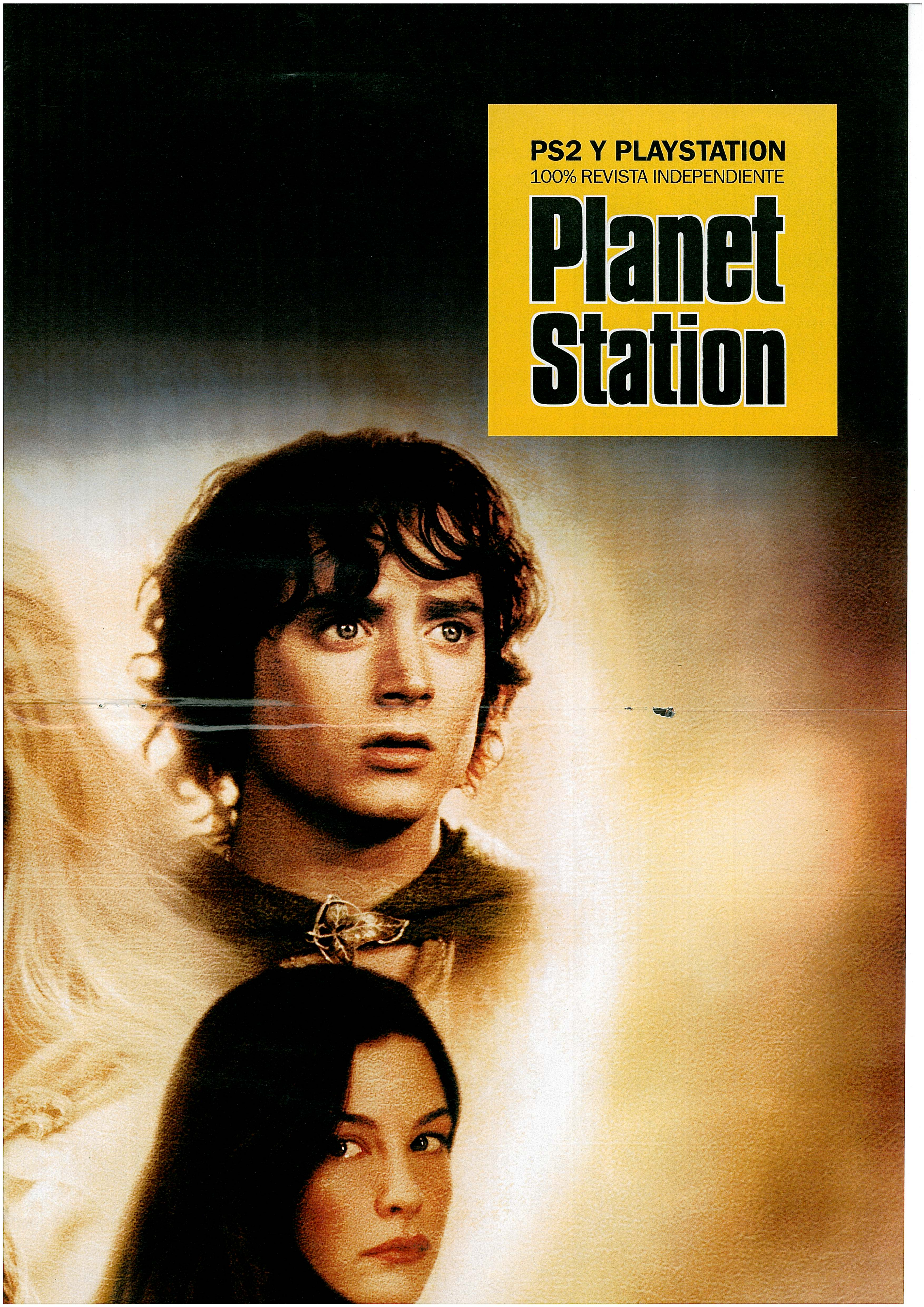
móviles compatibles

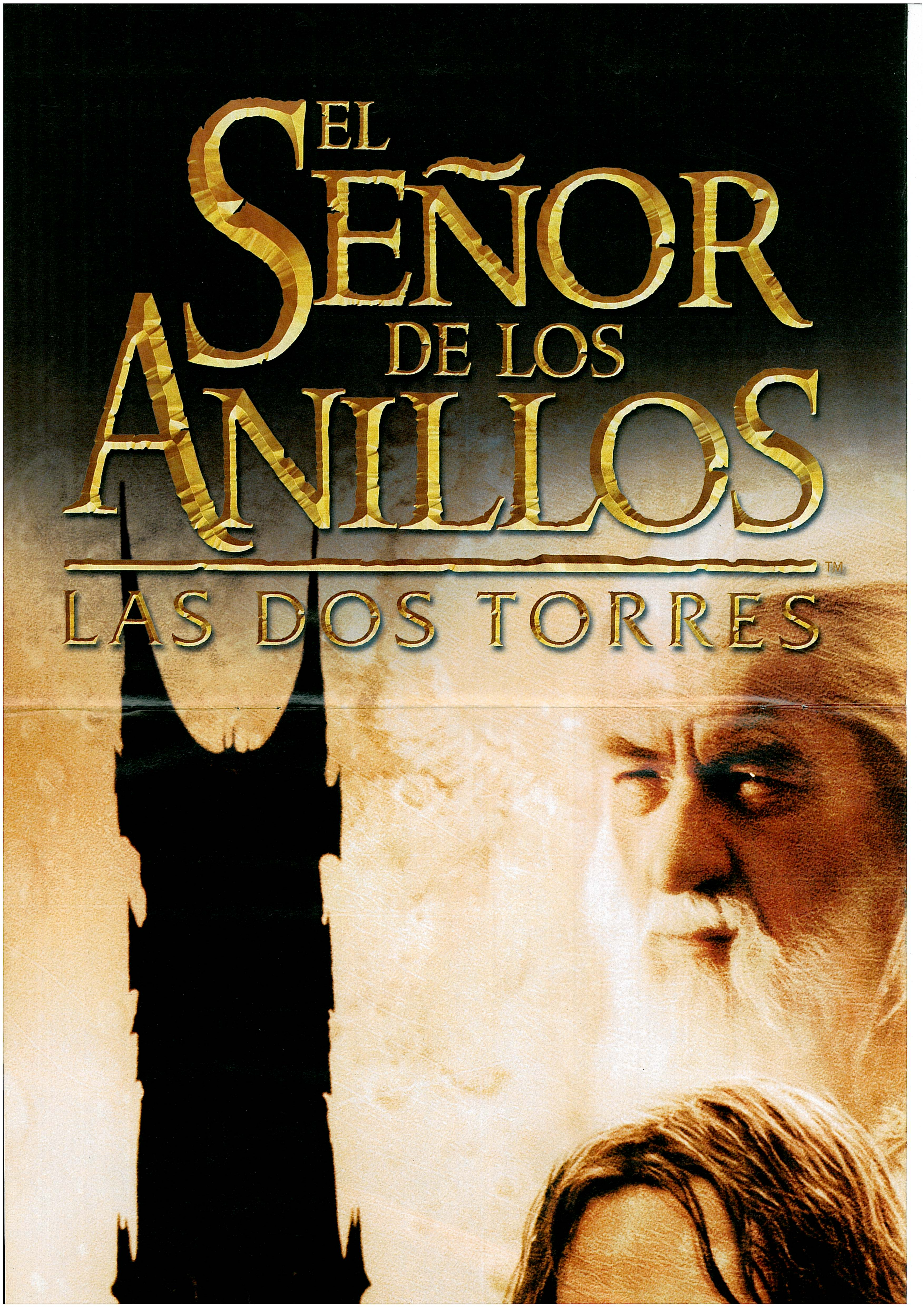
MÓVILES COMPATIBLES PARA LOGOS Y MELODÍAS: NOKIA-Logotipos Pequeños: 3210, 3310, 3330, 5110, 5210, 5130, 5146, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702, Melodías: 3210, 3310, 3330, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702 **SIEMENS**-Logotipos Pequeños: MT50, M50, Me45 y S45 (firmware v 21), C45 (firmware v 31) Melodías: MT50, M50, Me45 y S45 (firmware v 21), C45 (firmware v 31) **ALCATEL**-Logotipos Pequeños 310, 311, 511 Melodías (monofónicas) 310, 311, 511 **ERICSSON** Logotipos Pequeños T20e, T29, T39, R520, T65, T68 Melodías T20e, T29, T39, R520, T65, T68 **MOTOROLA**-Melodías v50, v51, v100, v101, v2288, v8088, Timeport 250, Timeport 260, Accompli A008 **SAMSUNG**-Melodías R210, R200 **TRIUM**- Melodías Odyssey, Eclypse, Mystral, Aura **MÓVILES COMPATIBLES PARA MELODÍAS POLIFÓNICAS: NOKIA:** Nokia 3650, Nokia 3510 y 3510i, Nokia 7650, Nokia 7210 **PANASONIC:** Panasonic GD87 **SAMSUNG:** Samsung SGH-T100 Samsung SGH-N620 **SIEMENS:** Siemens S55, Siemens C55 **SONYERICSSON:** SonyEricsson T300, SonyEricsson P800 **SHARP:** Sharp GX10 **MOTOROLA:** Motorola T720

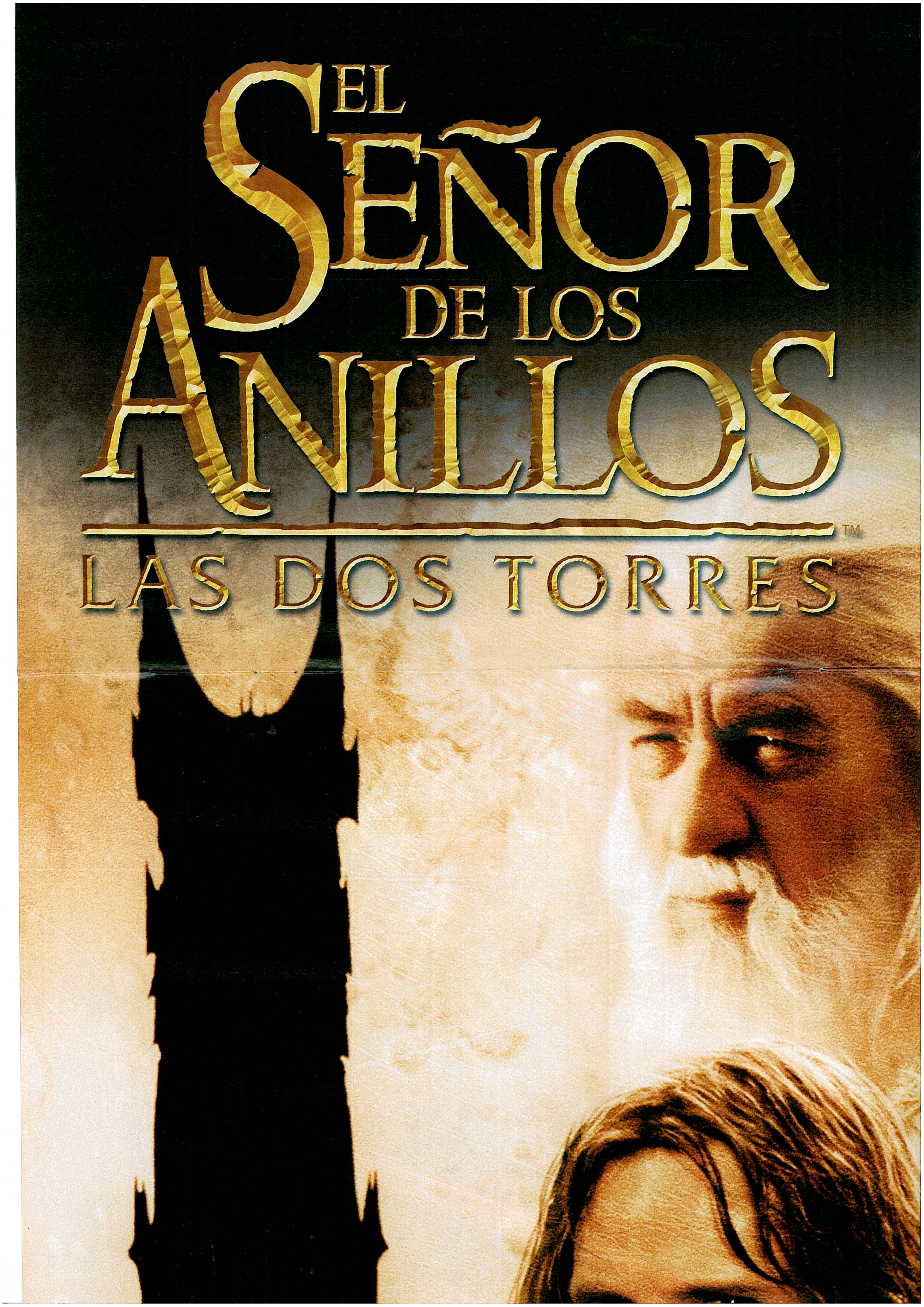
Coste de la llamada: 0,90 € sin IVA Precio máximo/min 1,06 r.f. 1,375 € r.m. Apdo Correos 36.442 - 28080 MADRID

Al enviarnos el mensaje estás dando tu consentimiento expreso para recibir información (acompañada de publicidad o no) sobre la actividad o productos de nuestra marca. en el caso de no querer recibir dicha información date de baja enviando un e-mail a mm@mminfo.net con tu número de móvil.


PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

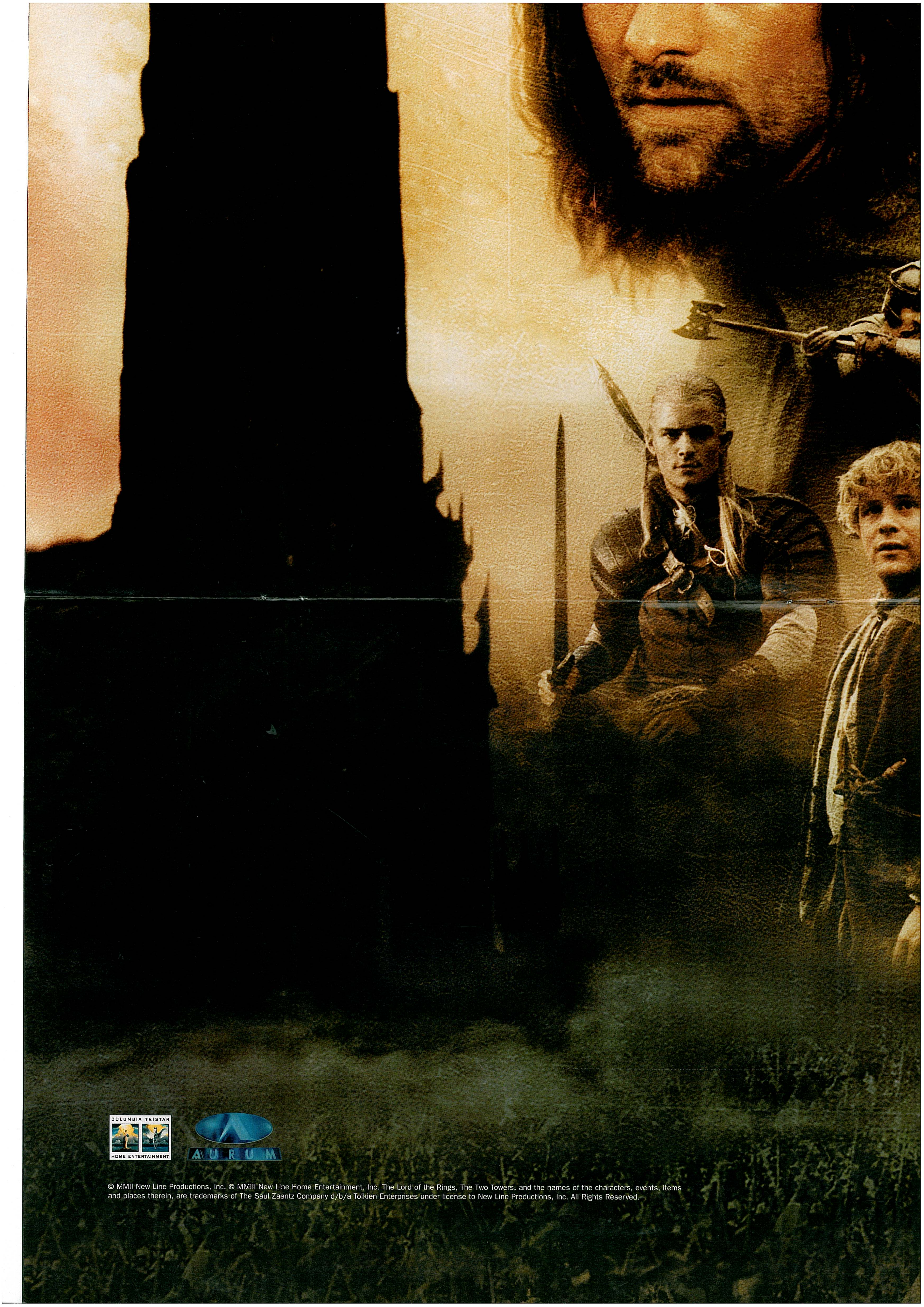

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet
Station


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™
LAS DOS TORRES


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™
LAS DOS TORRES

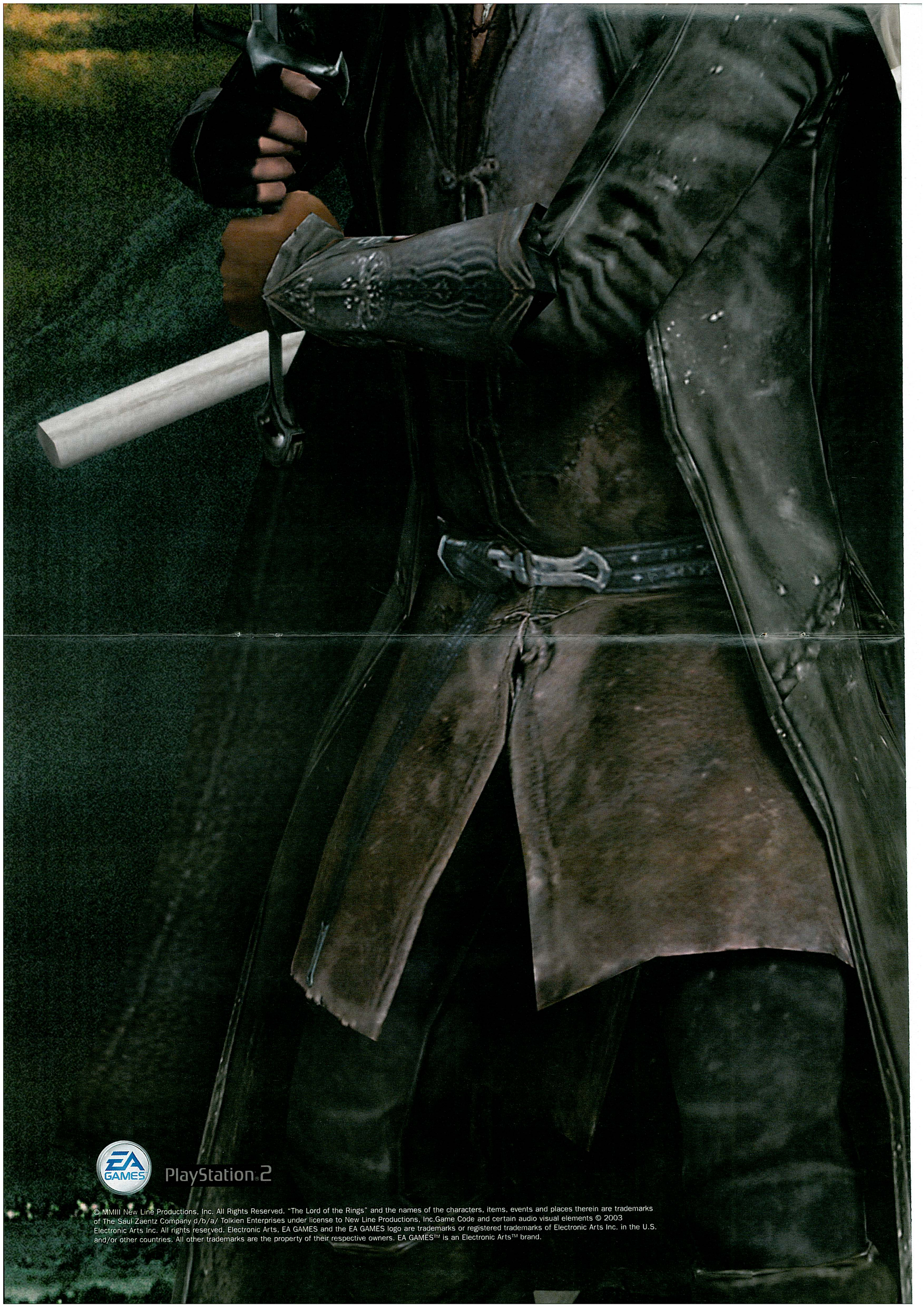




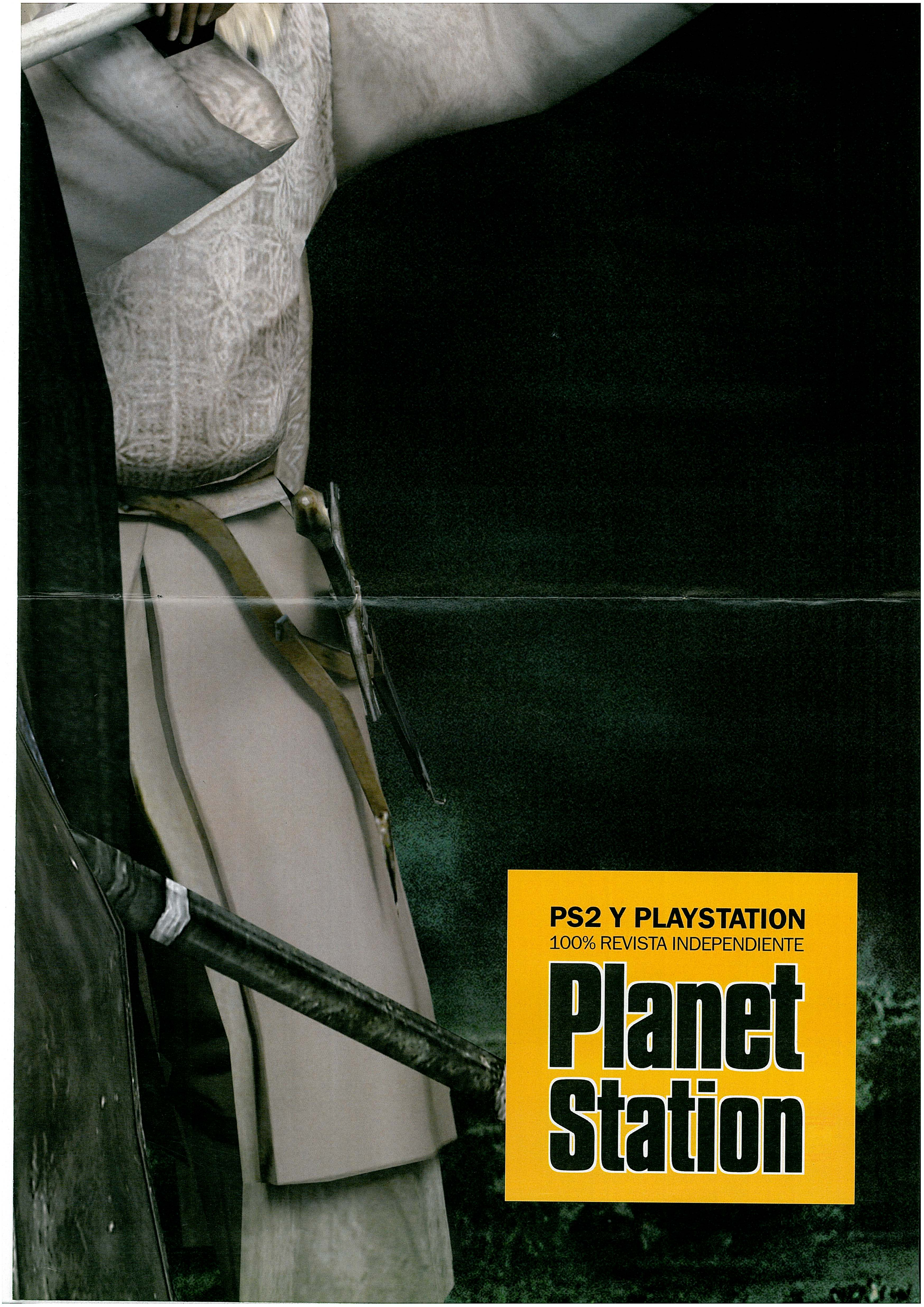

COLUMBIA TRISTAR
HOME ENTERTAINMENT
AURUM

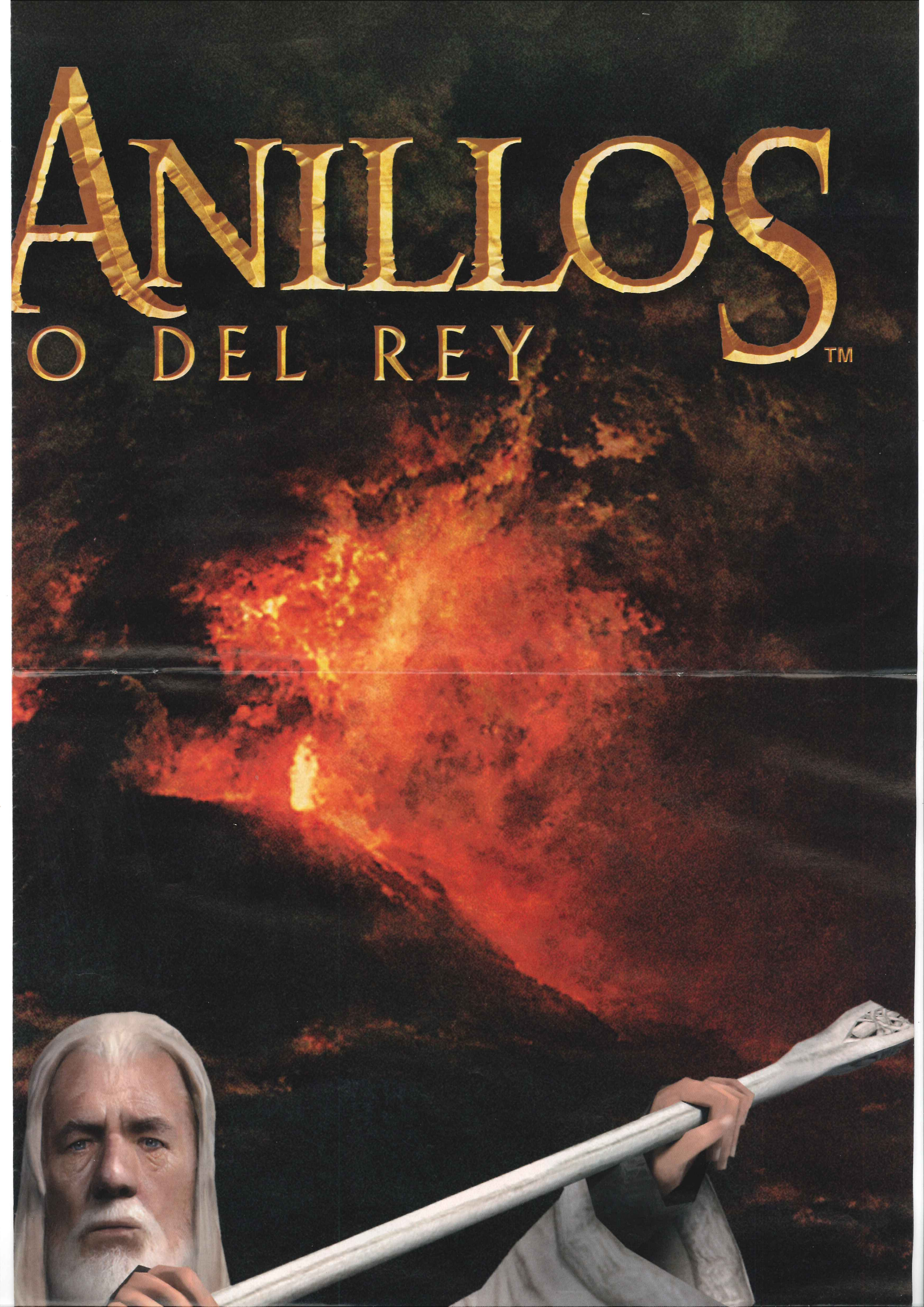

COLUMBIA TRISTAR
HOME ENTERTAINMENT
AURUM

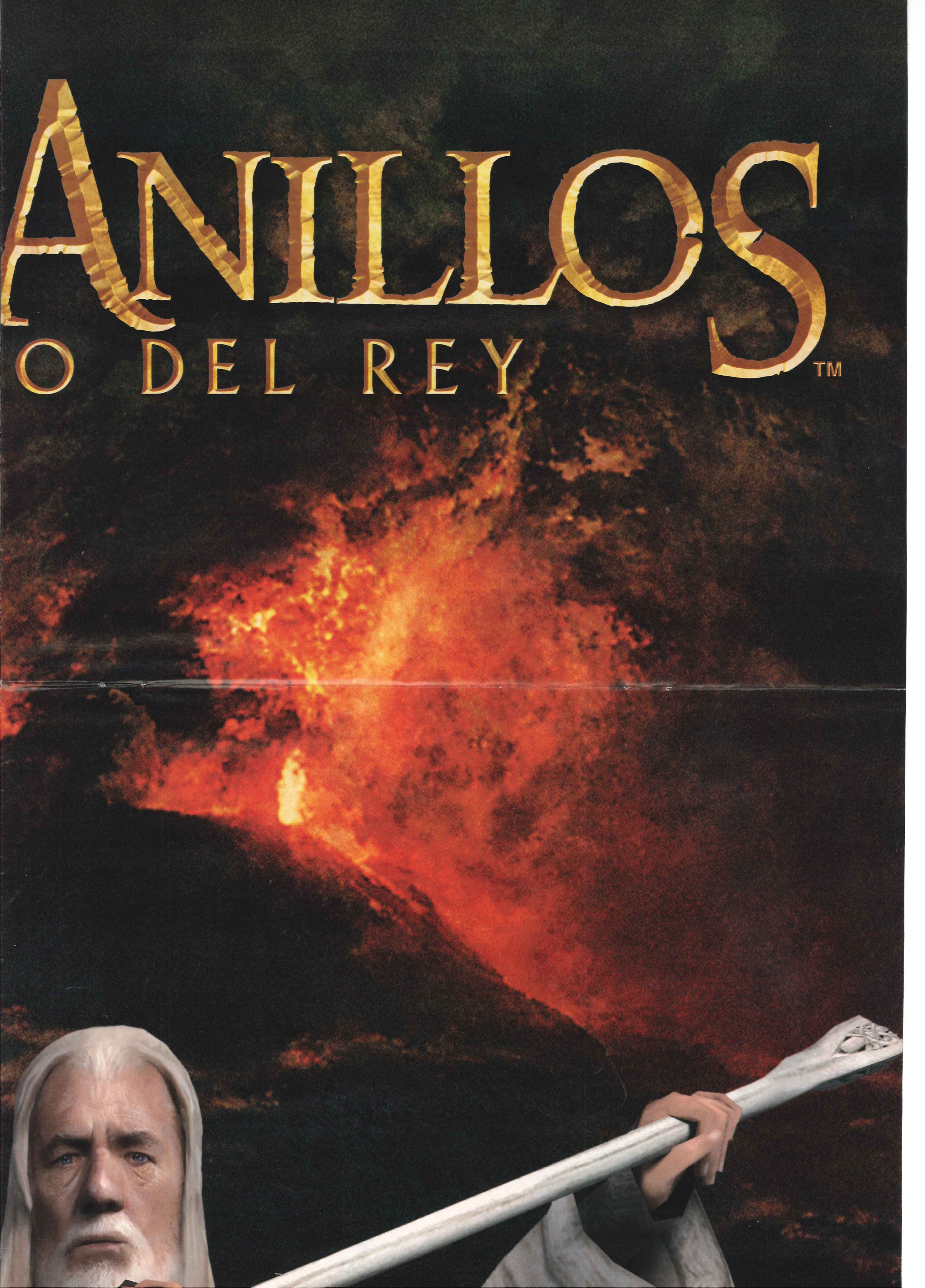

EA GAMES
PlayStation 2


EA GAMES
PlayStation 2
© MMIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. "The Lord of the Rings" and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a/ Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc.Game Code and certain audio visual elements © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.


PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station


PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station


ANILLOS
O DEL REY
TM


ANILLOS
O DEL REY
TM

EL SEÑOR DE LOS

EL RETORN


EL SEÑOR DE LOS
EL RETORN